GAMESCOM 2009 // OBSZERNY RAPORT Z KOLONII

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

PLUS

WRZESIEŃ 2009 / 09/2009

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

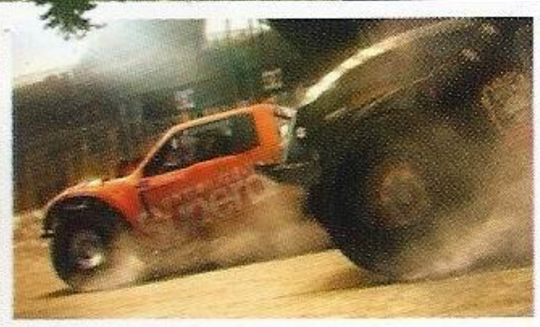
PS3 | XBO | PS2 | P

WE ARE THE CHAMPIONS

FIFA 10

PIERWSZY WERDYKT

NR 126 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342



RECENZJA

COLIN McRAE DIRT 2

KURZ, PIACH I ŻWIR

RECENZJA

NFS SHIFT

SERIA ODZYSKAŁA BLASK

JUŻ GRANE

ALPHA PROTOCOL

DOJRZAŁE SZPIEGOWSKIE RPG

NOWE INFO I SCREENY

ASSASSIN'S CREED 2

ZAPIERA DECH ROZMACHEM

DRAGON AGE™

POCZĄTEK

18
www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation Network

PLAYSTATION 3

XBOX 360

© 2009 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/
w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony

CO MNIE NIE ZABIJE,
DA MI SIŁĘ ABY WYPEŁNIĆ PRZEZNACZENIE.

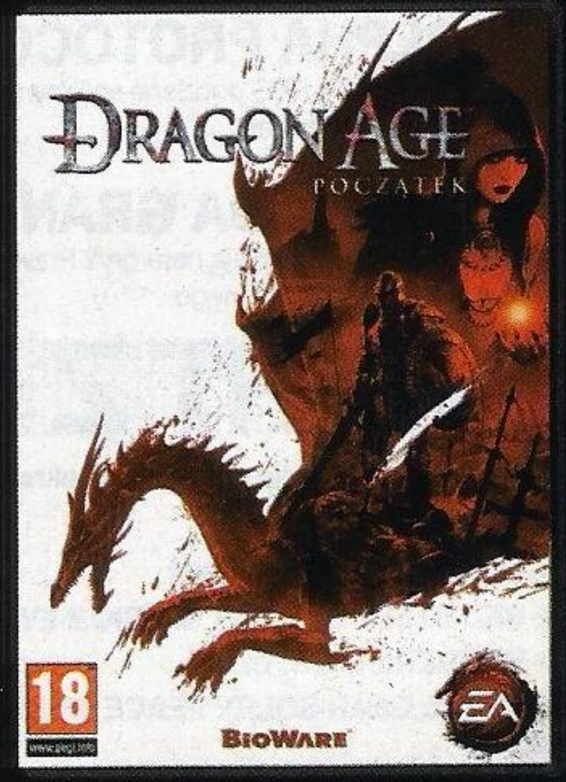
TEJ JESIENI WYBIERZ SWÓJ POCZĄTEK I PRZEŻYJ NAJWSPANIALSZĄ PRZYGODĘ W HISTORII GIER RPG

W czasach wszechogarniającej ciemności, los ludzkości spoczywa w rękach wybrańca. Zostań Szarym Strażnikiem i wybierz swoją przeszłość, wybierz odpowiednich sojuszników, a jedynym wyborem dla twoich wrogów będzie śmierć.

Gra w sprzedaży w listopadzie 2009.

www.bioworld.ea.pl

www.dragonage.pl



POLSKA WERSJA PL DUBBING

NAJWIĘKSZA POLONIZACJA W DZIEJACH POLSKICH GIER.

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™

GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™

BIOWARE™

lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

MENU // WRZESIEŃ 2009

54 FIFA 10

64 WOLFENSTEIN

38 TECHLAND

44 MAŁŻEŃSKIE GRANIE

50 PIRAMIDA GRANIA

72 BATMAN: ARKHAM ASYLUM

60 NEED FOR SPEED: SHIFT

68 COLIN McRAE DiRT 2

SPECJAŁ

038> CHROMOWI KOWBOJE
Rozmawiamy z przedstawicielami Techlandu o Call of Juarez: Bound in Blood i nowych projektach firmy.

040> ASSASSIN'S CREED II
Nowe informacje i pokaźna porcja świeżych, przepięknych screenów z nadchodzącego killera.

044> MAŁŻEŃSKIE GRANIE
Jak pogodzić pasję grania z kobietą, która niekoniecznie akceptuje nasze hobby? Fax zagłębia się w temat.

046> ALPHA PROTOCOL
Poważne, szpiegowskie RPG poddane solidnym beta-testom przez Lorda Khazadala.

050> PIRAMIDA GRANIA
Dlaczego gramy i co zapewniają nam gry? Prawie psychanalityczny artykuł Sasoriego.

RAPORT Z GC

Wrażenia i nowe informacje o grach w konkretnym raporcie.

008> ECHA GAMESCOM 2009
012> RED STEEL 2, FRONT MISSION EVOLVED
013> BORDERLANDS, BLUR
016> METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER, LOST PLANET 2
017> FINAL FANTASY XIII, SINGULARITY
018> GTAIV: THE BALLAD OF GAY TONY, GRAN TURISMO PSP, MASS EFFECT 2
020> MAFIA II, BRINK, RAGE
021> FINAL FANTASY XIV ONLINE, NIER
022> AVATAR, GRAN TURISMO 5, M.A.G.
024> ALIENS vs PREDATOR, BRUTAL LEGEND
025> HEAVY RAIN, DANTE'S INFERNO, MONSTER HUNTER TRI
026> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES, FORZA MOTORSPORT 3, PRO EVOLUTION SOCCER 2010
028> EYEPET, LITTLEBIGPLANET PSP
029> RED DEAD REDEMPTION, CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

STAŁE

032> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

034> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

034> GADAJĄCE GŁOWY
Złote myśli wielkich tej branży.

053> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol. Zapomniane gwiazdy i Bond. James Bond.

094> ARCHIWALIA
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów!

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

054> FIFA 10
058> FAT PRINCESS
059> CURSED MOUNTAIN
060> NEED FOR SPEED: SHIFT
064> WOLFENSTEIN
066> FLOWER, SUN & RAIN
066> LEGO BATTLES
066> SPACE BUST-A-MOVE
066> OVERLORD MINIONS
066> ANNO: CREATE A NEW WORLD /NDS
067> METROID PRIME TRILOGY
068> COLIN McRAE DiRT 2
071> OVERLORD: DARK LEGEND
072> BATMAN: ARKHAM ASYLUM
076> FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA
076> WIPEOUT HD FURY
076> KILLZONE 2: MAP PACK BUNDLE
076> GEARS OF WAR 2: DARK CORNERS
077> KING OF FIGHTERS XII
078> IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY
080> SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER 2
081> MARVEL VS CAPCOM 2
081> TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED
081> INVICIBLE TIGER: THE LEGEND OF HAN TAO
081> TRIALS HD
081> NBA 2K10: DRAFT COMBINE
081> 'SPLOSION MAN
082> SHADOW COMPLEX
084> ANNO: CREATE A NEW WORLD /Wii

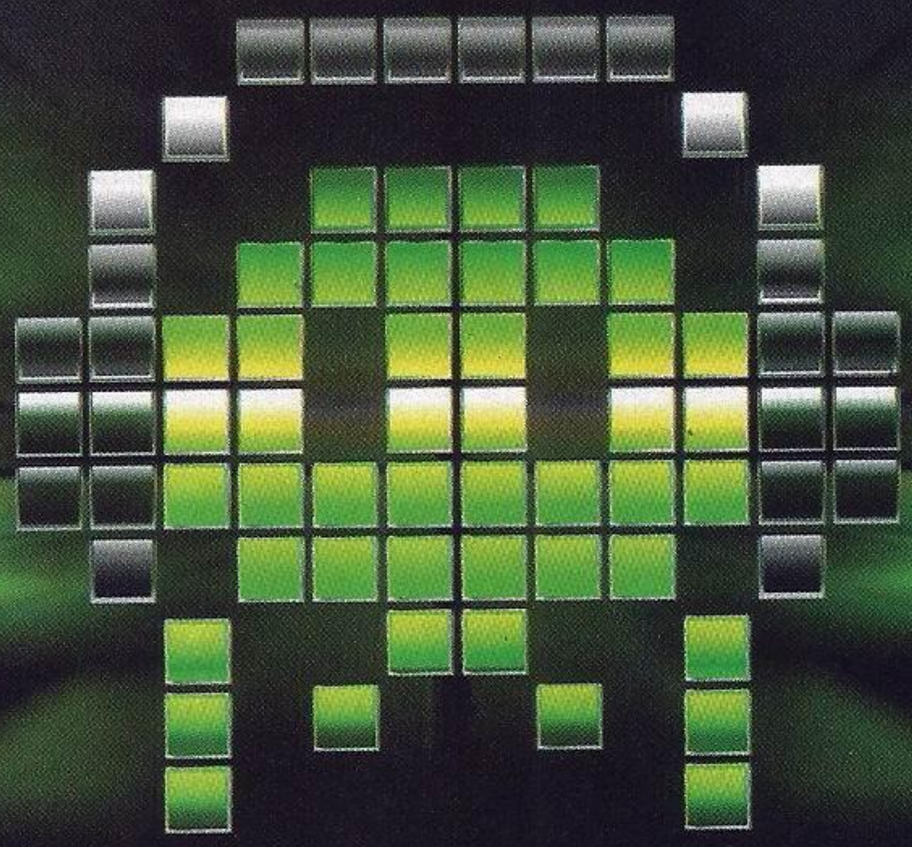
JMG Współorganizator

Organizator new music art production

Po raz pierwszy w Polsce!

VIDEO GAMES LIVE™

Warcraft
Mario
Zelda
BioShock
Guitar Hero
Final Fantasy
Kingdom Hearts



Castelvania
Myst
Tron
Halo
Sonic
Tomb Rider
Metal Gear Solid

oraz Space Invaders Pong Donkey Kong Tetris Dragon's Liar Advert Rising i wiele innych...

VIDEO GAMES LIVE - NIETYPOWY, INTERAKTYWNY MEGA KONCERT ZAWIERAJĄCY W SOBIE MUZYKĘ Z NAJWIĘKSZYCH VIDEO GIER WSZECH CZASÓW WYKONYWANĄ PRZEZ ORKIESTRĘ SYMFONICZNĄ, CHÓR I SOLISTÓW.

TWÓRCAMI WIDOWISKA SĄ ŚWIATOWEJ SŁAWY KOMPOZYTORZY: TOMMY TALLARICO I JACK WALL. NA KONCERCIE USŁYSZYMY INTERPRETACJE MUZYKI Z GIER W WYKONANIU SAMYCH JEJ TWÓRCÓW!

16.11.2009 ZABRZE Dom Muzyki i Tańca
17.11.2009 ŁÓDŹ Wytwórnia
18.11.2009 WARSZAWA Torwar

Bilety: Salony Empik na terenie Polski
Bilety Internet: www.eventim.pl; www.ticketonline.pl; www.ticketpro.pl; www.shortcut.pl
info: www.newmusicart.pl; www.videogameslive.com.pl
tel: (022) 425 37 47

Patroni medialni:

onet.pl · GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS · cojestgrane · PLAY · 3space · STRÖER out of home media · METROMEDIA · HYPER · PLANETA fm

Początek nowego sezonu

Nowa cena PS3 daje przedsmak tego, co nas czeka tej jesieni

Stało się – mamy długo oczekiwaną obniżkę ceny PlayStation 3 i redesign maszyny. Nową, mniejszą/lżejszą/żrącą mniej prądu peestrójkę można już kupić poniżej 1300 złotych! W konsekwencji ruchu Sony także i Microsoft zdecydował się zaproponować ciekawszą cenę na model Elite, który ma zastąpić Pro – ten ostatni nie będzie już produkowany. Idzie znowu dobre dla naszego hobby i choć do pierwszego magicznego progu (poniżej 1000 zł, na przykład okrągłe 999) jeszcze daleko, to cieszymy się z pierwszego ruchu japońskiego giganta. Tym bardziej, że podczas redesignu PS3 Sony pozostawiło wszystkie funkcje, którymi do tej pory cieszyli się posiadacze tego urządzenia. Czy ta jesień będzie należeć do PlayStation 3 – za wcześnie na prognozy, ale wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że polityka Sony Computer Entertainment jest prowadzona konsekwentnie, a co ważniejsze, koncern naprawia większość błędów popełnionych podczas premiery.

Konferencja prasowa, na której ogłoszono wprowadzenie nowego modelu PlayStation 3 otworzyła gamescom – jak się okazało, największą wystawę gier nie tylko w Europie, ale w ogóle na świecie – odwiedziło ją 245 tysięcy osób zainteresowanych grami video i komputerowymi! Ćwierć miliona ludzi to liczba wręcz powalająca i dobitnie pokazuje, czym stały się gry video na przestrzeni ostatnich lat – są częścią popkultury, częścią życia ludzi – tak samo jak filmy, muzyka, czy sport. Czy ktoś tego chce, czy nie, grom udało się przebić tajny krąg przeznaczony tylko dla wtajemniczonych i odnaleźć swoje miejsce we współczesnym świecie. Grają już niemal wszyscy, a ci, co jeszcze nie grają – grać będą. Łatwo pogubić się w tym natłoku tytułów, obietnic, sprzętu i zmasowanym przekazie wydawców, dlatego rolą mediów traktujących o grach, oprócz relacjonowania faktów, powinno być odsiewanie ziarna od plew i przede wszystkim rzetelna krytyka. W ten sposób staramy się przygotowywać materiały do NEO+, dlatego w tym numerze znajdziecie, między innymi, obszerne recenzje Batman: Arkham Asylum, FIFY 10, Need For Speed: Shift i Colin McRae DiRT 2. Każda z tych gier jest świetna, każdą warto mieć, każda nasza recenzja w założeniach ma pomóc Wam w odpowiednim wyborze i odpowiedzieć na pytanie: czy wszystko zagrało i czy warto tę pozycję kupić.

Rozpoczynamy zatem sezon 2009/2010 zwarci i gotowi, wypatrując codziennie kurierów z nowymi grami do recenzji. Do przeczytania za miesiąc w kolejnym numerze pełnym dobrych gier.

//Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
M+M+K 2009
Widok fenomenalnie podświetlonej nocą, gotyckiej katedry w Kolonii i krążącego nad nią ptactwa skarlił mnie tak, jak Inter skarlił Milan w derbowym meczu pod koniec sierpnia. Na szczęście szybko odbiłem i wzniosłem się ponad chmury i poczułem się jakbym mógł... jakbym mógł... ZAWŁADNĄĆ ŚWIATEM! Na ziemię sprowadziło mnie miliony gier do obejrzenia na gamescom. Absolutnie zakochałem się w Rage, mam też wielki szacun dla Davida Cage'a za Heavy Rain.

MARCIN SIKORA // Marcellus
a little mess
Wprawdzie gamescom był naprawdę ogromną imprezą, ale wystawcy zza oceanu potraktowali Europę jak prowincję i nie przywieźli w zasadzie niczego nowego. Dobrze chociaż, że Sony pokazało „slimkę" i obniżyło cenę. Na szczęście w redakcji czekała już na mnie FIFA 10, od której nie mogłem się oderwać, ale musiałem, żeby ograć także NFS: Shift... Od którego z kolei nie mogłem się oderwać, by wrócić do FIFY ;) I tylko po głowie kołacze się pytanie – co z tym PESem?!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
NEO+ Asylum inmate
To był szalony miesiąc, ale także niezapomniany. Gamescom nie zawiodło, wypatruję ponownego wyjazdu z wesołą ekipą. FIFA rozmontowała pracę redakcji niczym Messi obronę Szachtara, ale na szczęście wsparł nas Kaxi, choć kudosy należą się wszystkim autorom. Pisząc ten tekst w dniu urodzin, życzę sobie i Wam, żeby było w co grać nie tylko do marca, ale przez cały przyszły rok. A Sony i MS dzięki za prezent w postaci obniżek cen konsol. Marta, Marcin, Kostek, congratz! Szczęśliwie wszystko się udało.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
mrówkojad wannabe
Wakacje i po wakacjach. Znaczy, dobra – niektórym z Was skończyły się one parę dni temu, inni mają jeszcze przed sobą parę tygodni radosnej laby, a jeszcze inni w ogóle nie wiedzą co to za zwierz. Tak czy siak, możemy się tylko cieszyć. Wchodzimy właśnie w najgorętszy okres roku, a świetnych tytułów zapowiadanych na najbliższe miesiące – „jak mrówków". Najlepiej już powoli otwierać małą hurtownię organów i wyposażyć się w podręczny zaginacz czasoprzestrzeni, żeby mieć kiedy i za co w to wszystko zagrać.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
kox the mighty
Sierpień oznaczał dla mnie koniec wakacyjnych wyjazdów i początek wyjazdów niewakacyjnych. Jak choćby ten do redakcji, z której przez tydzień zamykania numeru wychodziłem tylko coś zjeść i przespać się. Nie tylko z powodu nawału pracy, ale też przez nową FIFĘ, która praktycznie nie opuszczała czytnika testowej konsoli. Świetna gra. Podobnie jak DiRT 2, którego miałem czas na spokojnie ograć. A Metroid Prime Trilogy po prostu trzeba mieć na półce.

GRZEGORZ BROL // Fax
tu i tam...
W tym miesiącu panują małżeńskie klimaty, bo mój felieton traktuje właśnie o tej tematyce. Przy okazji okazało się, że PSP świetnie nadaje się na wesela, co sprawdziliśmy z moim kuzynem Maćkiem, który wykręcił kilka świetnych okrążeń w Burnout Legends. W dodatku okazało się, że Ata i Zielarz z ekipy neogo.pl również planują dla siebie podobne atrakcje. I nie chodzi mi o PSP. Połączeni przez gry? Tak, i mam nadzieję, że to nie była tajemnica...

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
las putas melancólicas
Jakieś 3 czy 4 lata temu wyjechałbym każdemu, kto sugerowałby, że FIFA jest spoko. Swego czasu poznałem tę serię od podszewki i co roku miałem setkę replayów z błędami bramkarzy, przenikami piłki przez zawodników i bramek z połowy boiska. FIFA stała się synonimem ułomnej i nierealistycznej gry o piłce nożnej, miała opinię niewiele lepszą niż wynalazki w rodzaju This Is Football. FIFIE 09 jeszcze nie udało się mnie nawrócić, ale „dziesiątka" jest genialna, zresztą – przeczytajcie recenzję Marcela.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
spoiler free zone
Na horyzoncie zaczyna majaczyć chmara hitów, których rozpiska sięga gdzieś do połowy przyszłego roku. Rany, trzeba będzie nająć jakąś pomoc do ogrywania tego wszystkiego. Tak czy inaczej, postanowiłem nie śledzić informacji dotyczących moich pewniaków. Taktyka nie spojlowania sobie trailerami sprawdziła się przy filmach, z grami na bank będzie podobnie. No bo na wafla mi już teraz info, z kim będę biegał w ME2? Nawet pudełko otworzę z opaską na oczach :P

Special Guest Stars: Lord Khazadal

Numer 126 // **wrzesień** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski, **Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

10 – milionów sprzedanych egzemplarzy jednej gry – taki powinien być nowy cel dla wydawców, według Chrisa Deeringa, prezesa Codemasters. Skoro Wii „Shity" sprzedają się powyżej dwudziestu baniek, w WoW gra 11 milionów ludzi, a „dychę" przekroczyły CoD4: Modern Warfare, czy GTA IV, to znak, że da się i trzeba mierzyć wysoko. Szacun Chris, teraz pokaż nam jak sprzedajesz 10 milionów Operation Flashpoint 2.

12 – lat istniała firma GRIN, która ostatnio dostarczyła: Terminator: Salvation, Wanted: Weapons of Fate i Bionic Commando. Własnie została zamknięta. Oficjalny powód: wydawcy zwlekali z płatnościami i GRIN utraciło płynność finansową. Bądźcie przeklęci, dranie dłużnicy.

15 – milionów dolarów zarobił w 2008 szef Activision, Bobby Kotick, niezbyt lubiany przez graczy z powodu swoich wypowiedzi dotyczących zarabiania na sequelach i spin-offach, oraz popierania pomysłu podnoszenia cen gier. Tak naprawdę jego pensja to niecałe 900 tysięcy, reszta to bonusy. Widać, jego pomysły podobają się akcjonariuszom i zarządowi. Wyniki CoD i WoW również.

19,90 – funtów życzy sobie Microsoft za gry na X360 sprzedawane przez XBLA w usłudze Games on Demand. Dotyczy to tytułów, które w sklepach można kupić m.in. za 4,99 (Prey), 13,50 (Call of Duty 2), 7,47 (Assassin's Creed). MS tłumaczy, że na razie „testuje", na jakim poziomie ustalić ceny. A dlaczego w Australii za Mass Effect trzeba zapłacić 45 funtów (15,70 na brytyjskim Amazonie)? Właśnie dlatego nie lubimy e-dystrybucji

299 – euro i dolarów kosztuje nowa PlayStation 3 oraz Xbox 360 Elite. Na złotówki to około 1250. Tymczasem PS3 oficjalnie kosztuje 1349 zł, a X360 1099 zł. Nasza rada: kupujcie bez wahania, ale najpierw poszukajcie dobrych promocji. Tych nie brakuje.

Powrót do szkoły po wakacjach nie musi być smutny przy naszych nowych

pre-orderach

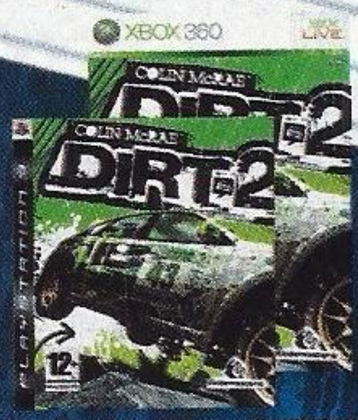
Nie ma grania
Nie ma zabawy!

Pro Evolution Soccer 2010
+ smycz w prezencie!
PS3 i xBox 360
189zł

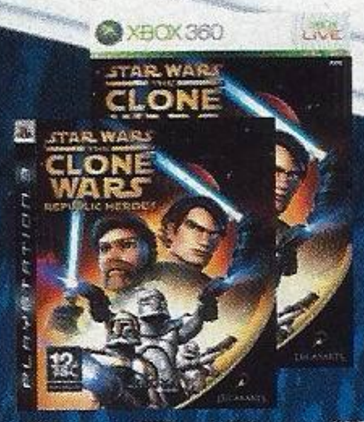
Dead Space Extraction -Wii
189zł

Spore Hero -Wii
189zł

Uncharted 2: Among Thieves
PS3
199zł



Colin McRae: DiRT 2
PS3 i xBox 360
179zł



Star Wars: The Clone Wars
Republic Heroes
PS3 i xBox 360
199zł

Marvel Ultimate Alliance 2
PS3 i xBox 360
199zł

Poniżej stówki!

PlayStation 3 Slim 120GB!
_Ratchet & Clank
+kabel HDMI Sony
1299zł

PlayStation 3 Slim 120GB!
+ Ratchet & Clank
+ pilot Sony!
1299zł

BioShock -PS3
89zł

Ridge Racer 7 -PS3
59,90zł

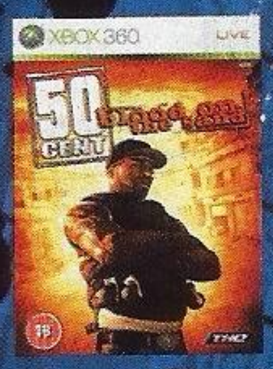
Guitar Hero: Aerosmith - PS3
99zł

nie przegap ich
i złóż zamówienie na
www.ultima.pl

Alone in the Dark: Inferno - PS3
59,90zł

Full Auto 2: Battlelines - PS3
59,90zł

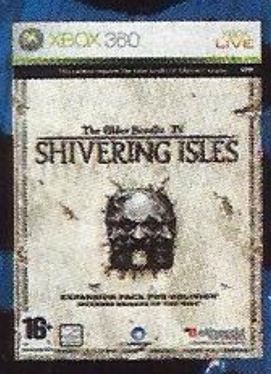
Viking: Battle for Asgard -PS3
49,90zł



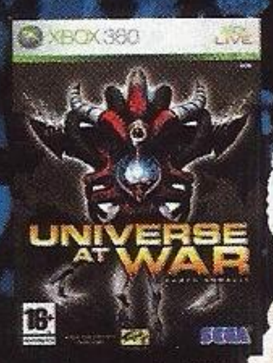
50 Cent: Blood on the Sand - X360
99zł

Last Remnant X360
99zł

Warhammer: Battle March X360
29,90zł



Elder Scrolls: Oblivion Shivering Isles X360
59,90zł



Universe At War: Earth Assault -X360
59,90zł

więcej znajdziesz na
www.ultima.pl

Ponownie w sprzedaży

Xbox 360 Arcade HDMI (X360) 799 zł
Wii Sports Resort i Wii MotionPlus (Wii) 219 zł
Wii MotionPlus (Wii) 99,90 zł

punkt sklepowy (0-22) 624-78-16
biuro (0-22) 485-52-11 ultima@ultima.pl

www.ultima.pl ULTIMA www.ultima.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

gamescom 2009

Kolonia, 19-23 sierpnia

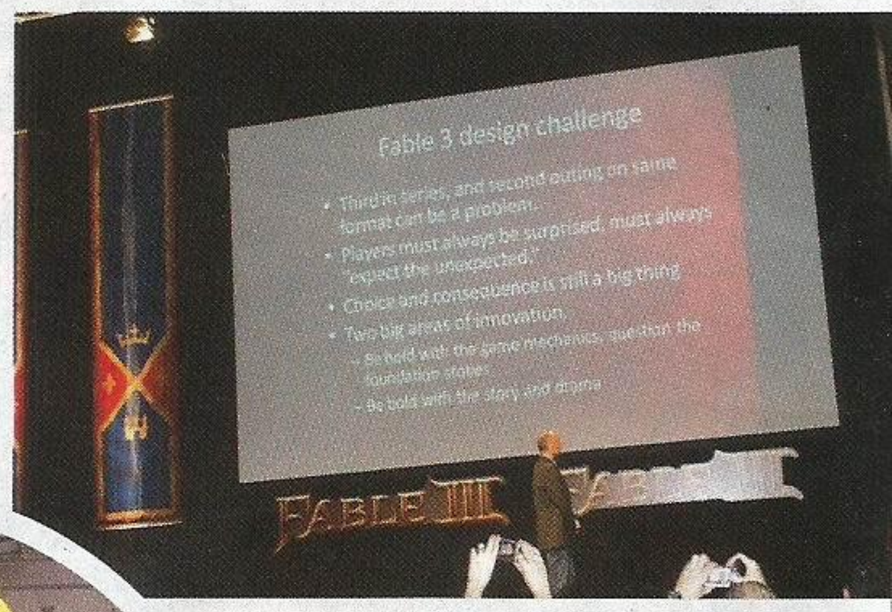
NIE E3 ANI TOKYO GAME SHOW, A EUROPEJSKI GAMESCOM JEST NAJWIĘKSZĄ WYSTAWĄ GIER NA ŚWIECIE. W DRUGIEJ POŁOWIE SIERPNIA ODWIEDZIŁO JĄ PRAWIE ĆWIERĆ MILIONA LUDZI!

Organizatorzy mówią o ponad dwustu czterdziestu pięciu tysiącach gości oraz czterystu pięćdziesięciu ośmiu firmach z trzydziestu jeden krajów, które wzięły udział w imprezie. Z przeprowadzonych ankiet wynika, że dziewięćdziesiąt procent zwiedzających zamierza wrócić do Kolonii w przyszłym roku na drugą edycję gamesom. Nielichy debiut.

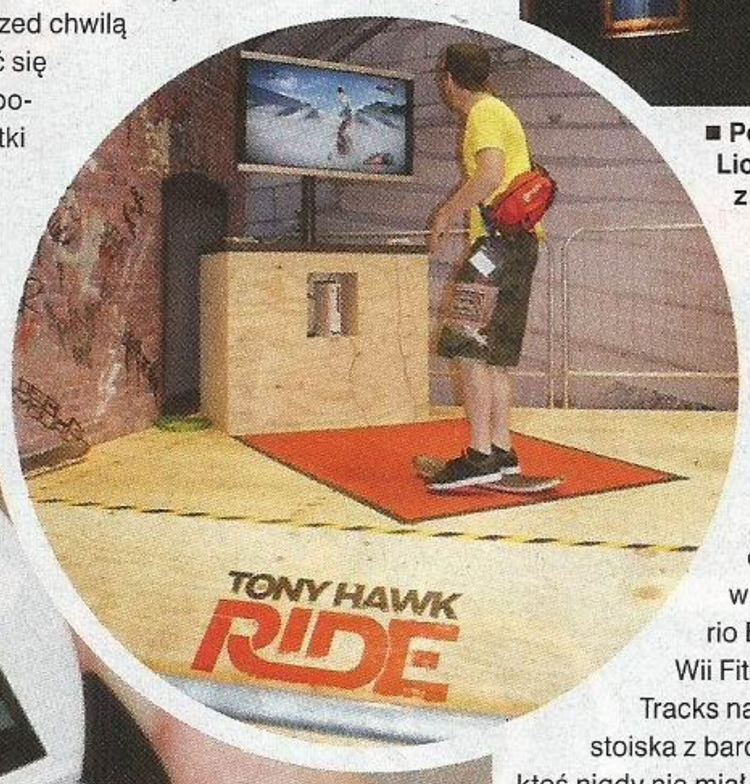
Można było spodziewać się, że pojawi się więcej osób niż na E3, bo amerykańska impreza jest otwarta tylko dla ludzi, którzy ukończyli osiemnasty rok życia. Przebicie TGSu (wpuszczani są wszyscy, niezależnie od wieku) to jednak nie lada sukces. Potwierdza się, że Niemcy – trochę paradoksalnie, bo kraj znany z cenzurowania, a nawet banowania gier „brutalnych" – są jednym z największych rynków gier. Sukces gamescom pokazuje również jak dobrym pomysłem było zrezygnowanie z organizowania Games Convention na wschodzie kraju (w Lipsku) i zastąpienie jej imprezą w Kolonii znajdującej się w bardziej rozwiniętej, bogatszej części Niemiec, położonej bliżej granicy Francji. Miasto oferuje znacznie lepszą bazę hotelową (choć każdy, kto miał nieprzyjemność nocować w tureckim gasthausie z recepcją w kafejce internetowej mógłby powiedzieć o Kolonii wiele niedobrego – na szczęście nie byliśmy to my), a przede wszystkim korzystniejsze połączenia lotnicze ze światem. Duże znaczenie ma również położenie hal, w których odbywała się wystawa – zaledwie jeden przystanek S-bahnem (kilkanaście minut spacerem) od dworca głównego położonego w sąsiedztwie słynnej katedry.

PRZEMIERZAJĄC HALE

Games Convention nie oferowało aż tylu wygód, choć wydaje się, że powierzchnia udostępniona zwiedzającym była jednak większa. Hale w Kolonii są ulokowane bliżej siebie, co skraca czas spacerów po łącznikach. Nie ma także centralnej, wielkiej, szklanej hali głównej, takiej jak w Lipsku, gdzie również pokazywano gry. Na zeszłorocznym Games Convention dla zwiedzających przygotowano cztery hale (plus wspomniana przed chwilą główna). Żeby dostać się do kolejnych dwóch potrzebne były przepustki (na przykład dziennikarskie) – tam odbywały się tak zwane „pokazy za zamkniętymi drzwiami" dla prasy, a także spotkania biznesowe. W ostatniej hali rejestrowali się dziennikarze, znajdował się tam również press-room z darmowym dostępem do internetu.



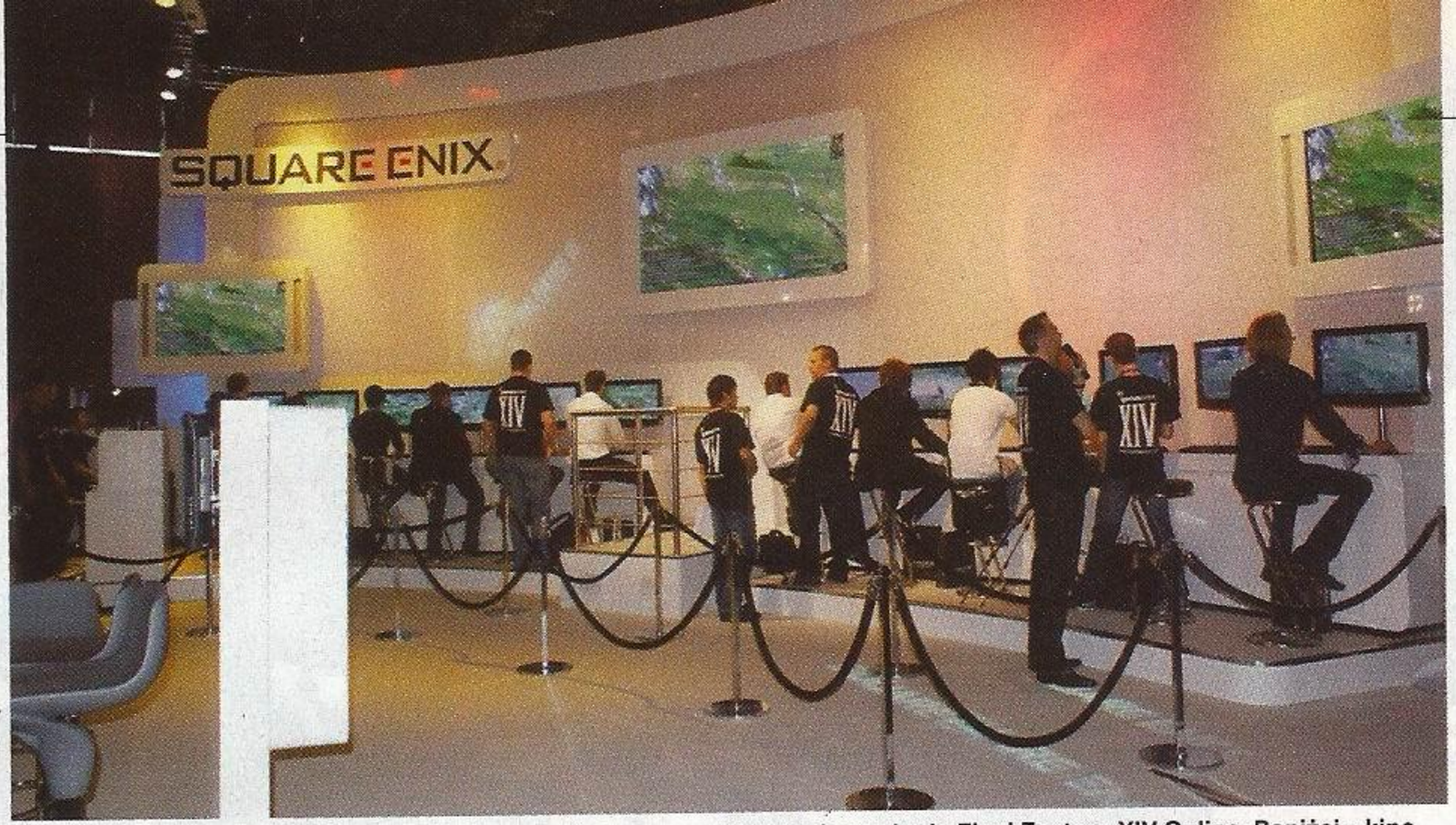
■ **Peter Molyneux długo opowiadał o planach Lionhead w stosunku do FABLE III. Zobaczymy, co z tego wyjdzie.**



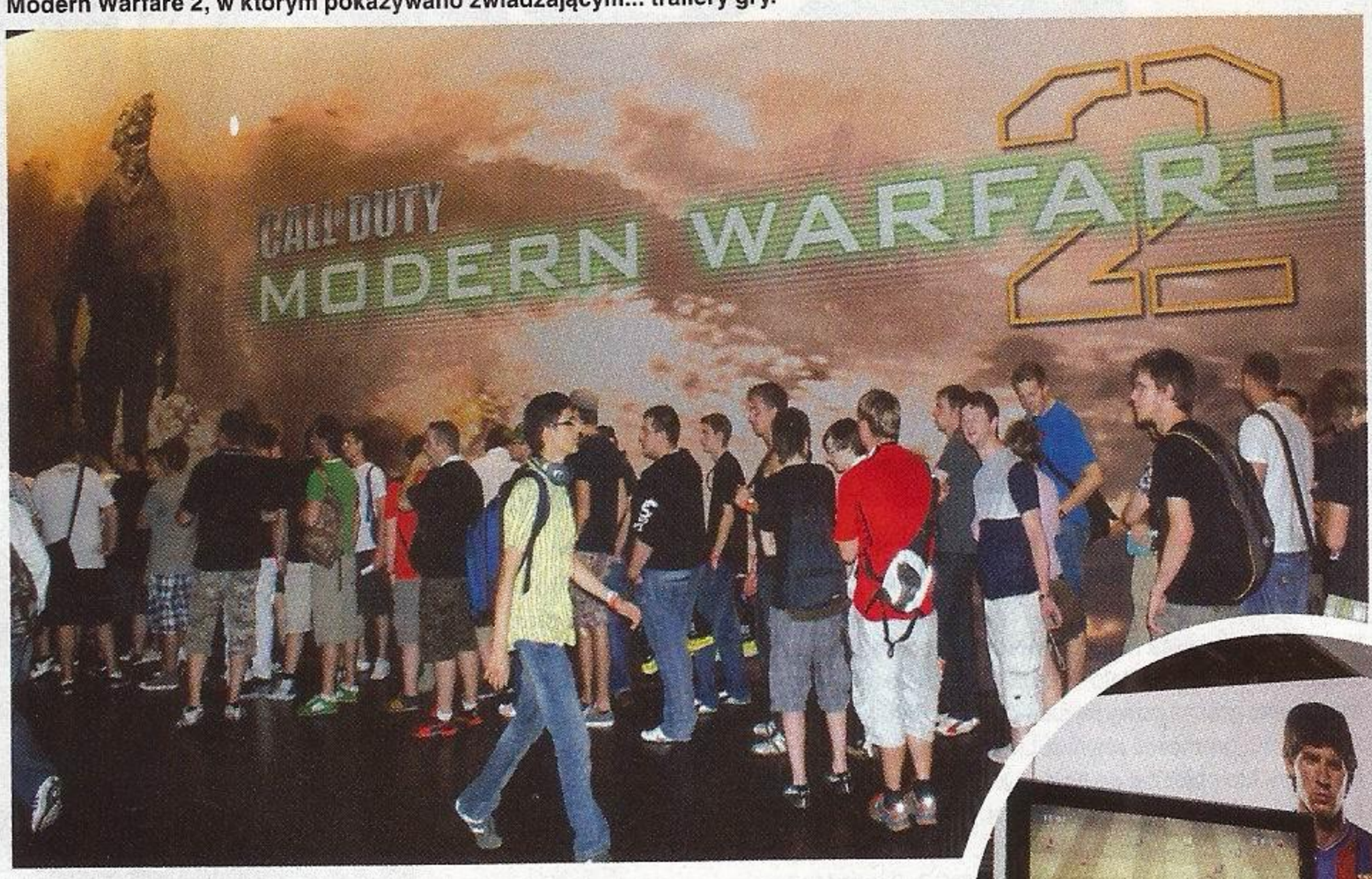
W Kolonii również przygotowano cztery hale dla gości. Ćwiartkę jednej z nich opanowało Nintendo. Można było pograć między innymi na Wii w zimową olimpiadę z Mario i Sonikiem, sprawdzić w czteroosobowym koopie New Super Mario Bros. Wii, przetestować Wii Sports Resort, Wii Fit Plus, a także The Legend of Zelda: Spirit Tracks na DSie. W tej samej hali przygotowano stoiska z bardzo różnymi grami na każdą konsolę. Jeśli ktoś nigdy nie miał okazji sprawdzić na przykład LocoRoco, mógł nadrobić zaległości, choć po skromnej liczbie gości przebywających w tej hali wnioskujemy, że gamescom odwiedzili gracze ciekawi nowych gier, a nie staroci.

Oblegane były dwie hale opanowane głównie przez konsole oraz jedna zdominowana przez pecety, sprzęt dla zawodowców (myszki Razer ftw), gry sieciowe i erpegi. Wnioskując po oblężeniu stoisk, wygląda na to, że w Niemczech na topie jest Aion, a także klasyczne RPGi jak Risen lub Sacred 2, do którego dodatek prezentowano na gamescom. Do pecetowej hali zerknęliśmy raz z ciekawości i już do niej nie wracaliśmy, choć nie było to ostatnie spotkanie z grami na blaszaki – konkurencję dla gier konsolowych zrobił Activision Blizzard wystawiając stoiska z grywalnymi Diablo III i Starcraft II oraz dodatkowe, gdzie prezentowane były zwiastuny Call of Duty: Modern Warfare 2. O popularności

■ **PSP go to śliczny i niezwykle przyjemny w dotyku gadżet. Jest mniejsza i lżejsza od klasycznej konsoli PSP.**



■ Sporą niespodzianką było wystawienie przez Square w pełni grywalnego kodu Final Fantasy XIV Online. Poniżej – kino Modern Warfare 2, w którym pokazywano zwiadzającym... trailery gry.



tych tytułów świadczyły długie kolejki oczekujących na granie lub oglądanie.

OFENSYWA SONY

Sony nie mierzyło się bezpośrednio z Microsoftem, obie firmy rozstawiły się w różnych halach. Japończycy zajęli mnóstwo miejsca (prawie pół hali), to zdecydowanie największe stoisko ze wszystkich, ale tego należało się spodziewać – skoro przy okazji gamescom Sony ogłosiło obniżkę ceny PlayStation 3, a także wprowadzenie nowego, mniejszego modelu konsoli, jasne jest, że przeszło do ofensywy i w najbliższych miesiącach zamierza zarządzić.

Na specjalnie odgrodzonym stoisku zwiedzający mogli zagrać w God of War III, Uncharted 2: Among Thieves, Heavy Rain, MAG. Dlaczego odgrodzonym? Żeby nie mogły grać dzieci – już na Games Convention przekonaliśmy się, że Niemcy bardzo serio traktują ograniczenia wiekowe i nie pozwalają niepełnoletnim oglądać gier dla dorosłych. Kolejki do konsol ustawiały się już pierwszego dnia (prasowego), kiedy do hal wpuszczani są wyłącznie dziennikarze i branżowcy, więc łatwo wyobrazić sobie jak duże były ogonki w kolejnych dniach.

■ **Po obadaniu hali, w której swoje zabawki rozstawiło Nintendo, dochodzimy do wniosku, że japończycy mają „swoich" dziennikarzy, żywo zainteresowanych machaniem rękami.**

Nowe przygody Ratcheta i Clanka, White Knight Chronicles, EyePet prezentowano na stoisku otwartym, razem z grami na PSP. Nowa, cieńsza konsolka PSP go skupiała zainteresowanie zwiedzających, ale Sony przygotowało dużą liczbę tych urządzeń, więc z dopchaniem się do nich nie było problemów. Bardzo dużo miejsca poświęciło Buzzowi i różnym odmianom SingStara (w tym na przykład Take That). Warto wspomnieć, że gry uruchamiane były na starych modelach PS3, a nowe (przezywane Slim) leżały i dumnie prezentowały się w zamkniętych gablotach.

Gamescom 2009 przeszedł do historii, jako impreza, którą poprzedziła konferencja prasowa Sony, na której japoński gigant ogłosił obniżkę ceny PlayStation 3 oraz wprowadzenie do sprzedaży nowego modelu konsoli niesłusznie nazywanego Slim

Sporą niespodzianką było jednak stoisko poświęcone w całości Gran Turismo. Na PSP go śmigało GT PSP, można było także zasiąść w wygodnym fotelu, złapać za kierownicę i zagrać w coś, co na początku wydawało nam się GT Prologue, a okazało się nowym, ale zadziwiająco skromnym (jeden samochód, jedna trasa) demo piątej części Gran Turismo. W broszurze informacyjnej gamescom napisano, że gra ukaże się jeszcze w tym roku – patrząc na to „obszerne" demo ciężko w to uwierzyć, choć wciąż mamy nadzieję dowiedzieć się więcej o wyścigach Polyphony na TGSie.

CO Z TYMI GRAMI?

Microsoft przygotował trochę mniejsze stoisko z Forza Motorsport 3, szczęśliwcy mogli za to przetestować jazdę na dużym obrazie podzielonym na trzy monitory (Gulash zerknął za

NEO+ BEST OF GAMESCOM

Tydzień po zakończeniu gamescom zebraliśmy się w redakcji w składzie Gulash, Marcellus oraz Mielu i na spokojnie wybraliśmy najlepsze, naszym zdaniem, gry pokazywane zarówno publiczności, jak i za zamkniętymi drzwiami. Zamiast dzielić je na kategorie i przyznawać nagrody postanowiliśmy przygotować listę gier, które najbardziej nam się spodobały. Kolejność alfabetyczna.

■ **Aliens vs. Predator** (PS3, X360): Rebellion już dawno nie zrobiło bardzo dobrej gry, ale jeśli ktoś wie, jak powinien wyglądać FPS z Obcymi, Predatorem i Marinesami, to właśnie oni. Wystarczyłoby, gdyby skonwertowali stare AvP z PC i dołożyli nową grafikę. Będzie kozak.

■ **Assassin's Creed 2** (PS3, X360): Zatrute igły, podróże powozami, zatrudnianie opryszków do pomocy w misjach – już nie będzie nudno, jak w pierwszej części. No i ta grafika. Cudo.

■ **Battlefield: Bad Company 2** (PS3, X360): To może być nieoczekiwany konkurent dla Modern Warfare 2. Wszystko wydaje się być dopracowane; z niecierpliwością czekamy na grywalny kawałek kodu.

■ **Beaterator** (PSP): Rockstar tworzy grę muzyczną i zaprasza do współpracy Timbalanda? Co prawda ten pan już nam się przejadł, ale składanie utworów z ogromnej biblioteki loopów wygląda na tak banalne, że aż chcemy się tym pobawić i nagrać takie kawałki, że sam Justin będzie nas błagał, żeby móc w nich zaśpiewać.

■ **Borderlands** (PS3, X360): Wydawało się, że będzie to crap, ale po zmianie stylu graficznego i kilku modyfikacjach zapowiada się na doskonałą, a przy tym śmieszną strzelaninę koopową dla czterech osób.

■ **Dante's Inferno** (PS3, X360, PSP): Wymiotujące grubasy są obrzydliwe, nadziewanie nieochrzczonych dzieci na kosę odrażające, ale hej, czego innego oczekujecie po Piekle?

■ **God of War III** (PS3): Rozgrywka jak w poprzednich częściach, niby nic nowego (czyli więcej tego, co oceniliśmy na 10), ale w HD rzeźnia, której autorem jest Kratos wygląda nieprawdopodobnie.

■ **GTA IV: The Ballad of Gay Tony** (X360): Skakanie ze spadochronu, większa jatka niż w poprzednich „częściach" GTA, no i ta różowa dzielnica – Rockstar wciąż niegrzeczny, nie zamierza przestać przełamywać kolejnych tabu.

■ **Halo 3: ODST** (X360): Co z tego, że wygląda przeciętnie. To Halo, a na dodatek jest tryb Firefight, czyli horda, od którego ciężko się oderwać. Może dlatego, że rozgrywka jest szybsza i przez to bardziej satysfakcjonująca niż w Gearsach.

■ **Heavy Rain** (PS3): Ta gra jest inna. Trzeba nauczyć się nią bawić, zrozumieć zasady rozgrywki. Dziwne sterowanie pozwala mocno wczuć się w bohaterów. Ciężka atmosfera jak z trudnych, psychologicznych książek, przyciąga jak magnes. Nie możemy się doczekać.

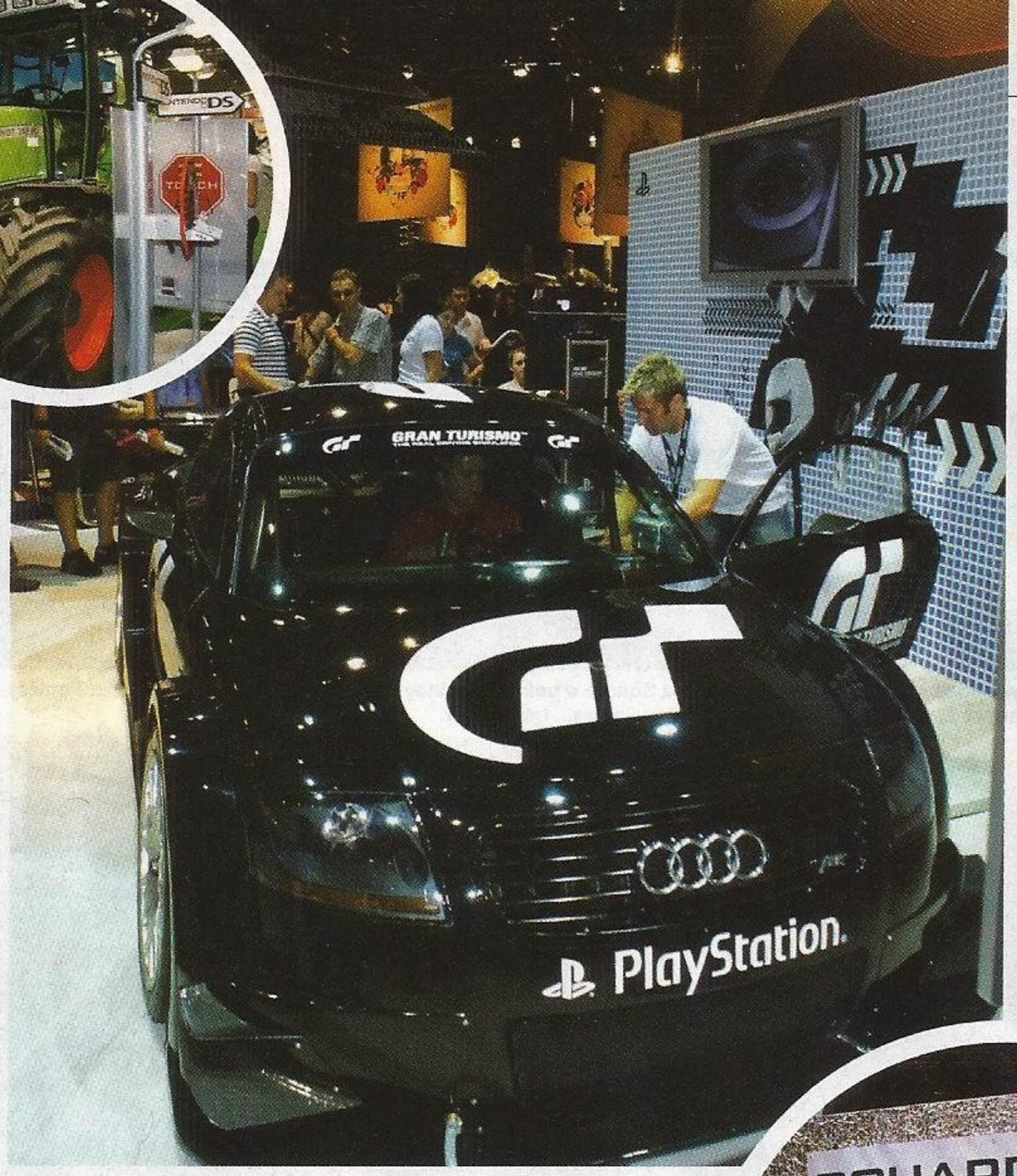
■ **Mafia II** (PS3, X360): Silnik z łatwością przerzuca cudną grafikę, płynną animację, masę detali i wielkie miasto podzielone na kilka bardzo różnych dzielnic. Kupiły nas takie patenty, jak możliwość okazania pozwolenia na broń gliniarzom – momentalnie przestają się czepiać. No i ten klimat, rodem z Public Enemies.

■ **Monster Hunter Tri** (Wii): Wszystko to, co czyni Monster Huntera na PSP wyjątkowym plus rozgrywka online i lepsza praca kamery, sprawia, że to najbardziej oczekiwana przez nas gra na Wii.

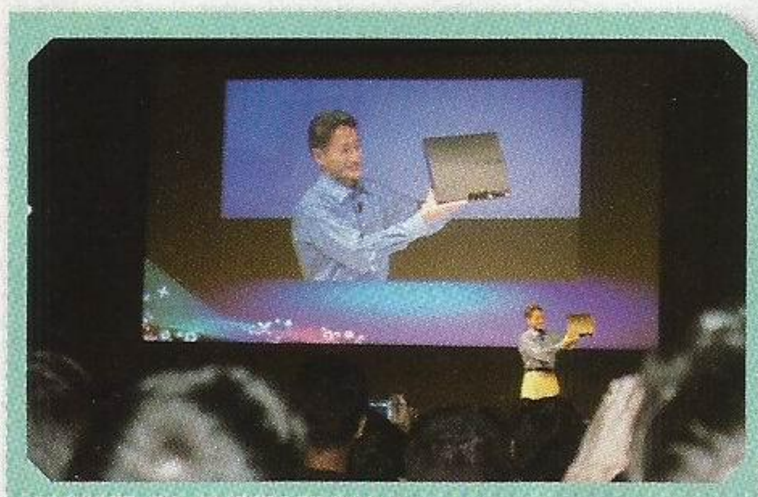
■ **Rage** (PS3, X360): Przeżyliśmy ciężki szok widząc grę w ruchu. Jest tak płynna, że myśleliśmy, że oglądamy demo technologiczne. Ma falloutowy klimat, ale jest dużo ładniejsza i bardziej rajcowna niż gra Bethesdy.

■ **Red Dead Redemption** (PS3, X360): Nie mieliśmy okazji zobaczyć, jak Marston imprezuje w saloonach, ale widzieliśmy jak strzela z rewolwerów oraz winchestera i jeździ konno. Klimat Dzikiego Zachodu wylewa się z ekranu.

■ **Uncharted 2: Among Thieves** (PS3): Chowanie się za osłoną i eliminowanie stamtąd wszystkich wrogów, to niemal obraza Naughty Dog. Tutaj aż chce się przeskakiwać między osłonami, podchodzić do przeciwników, walczyć wręcz, wspinać się na budynki i strzelać z dachów, a później zasłonić się tarczą i rzucić kilka granatów.

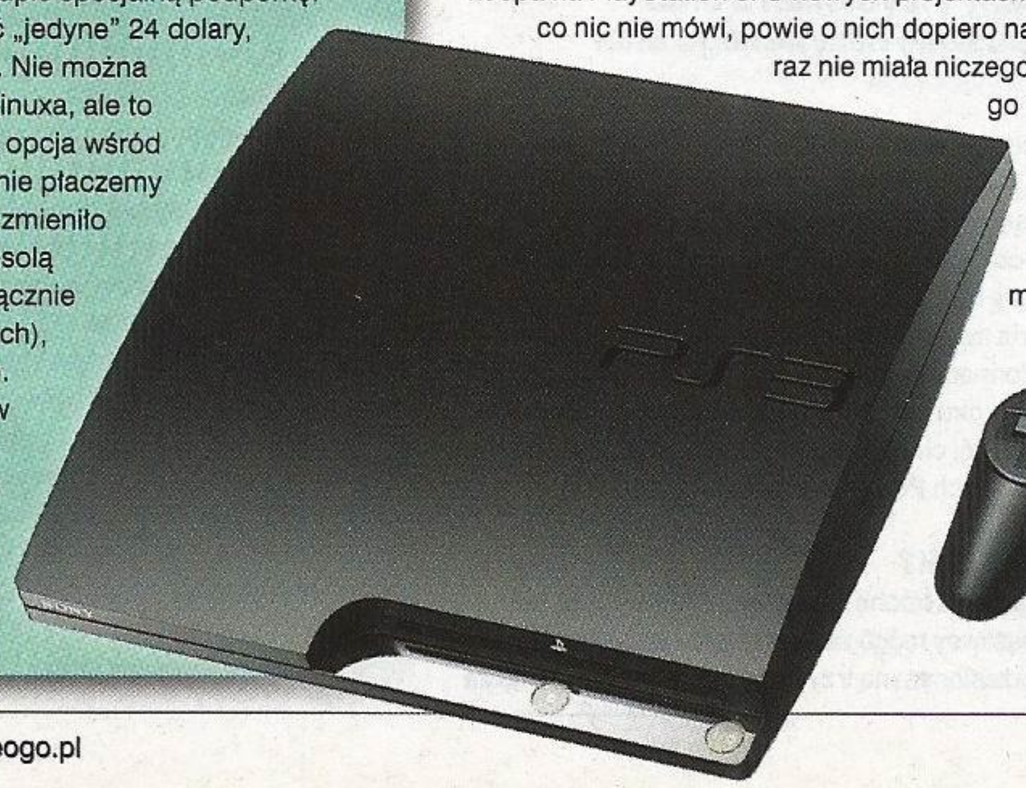


■ Tak duży event nie mógł obejść się bez sceny do Guitar Hero 5, samochodu reklamującego Gran Turismo 5 oraz traktoru reklamującego grę na DSa.



NOWE PLAYSTATION 3

Nowa wersja PS3 jest o 32 procent mniejsza i 36 procent lżejsza od poprzedniego modelu, pobiera również 34 procent energii mniej (dane pochodzą od SCE Polska, niektóre źródła mówią nawet o połowę mniejszym zużyciu prądu). Konsola oficjalnie trafiła na półki sklepowe 1 września. Sony na razie nie przewiduje żadnych zestawów, na początku będzie można kupić tylko „gołe" nowe PS3 bez gier. Urządzenie zostało zmniejszone, ale dałoby się ścisnąć je jeszcze bardziej, gdyby był zewnętrzny zasilacz, jak w Xboksie 360 oraz Wii. Na szczęście Sony nie zdecydowało się na taki krok. Jakoś nie jesteśmy fanami zasilaczy. Konsola została wyposażona w twardy dysk 120GB, ale będzie można go wymienić, podobnie jak w starszym modelu. Odchudzanie sprzętu odbiło się negatywnie tylko na jednej kwestii – stawianiu konsoli pionowo. Żeby to zrobić, trzeba będzie dokupić specjalną podpórkę. W Stanach ma kosztować „jedyne" 24 dolary, więc jest to rzecz zbędna. Nie można też będzie zainstalować Linuxa, ale to chyba nie była popularna opcja wśród użytkowników PS3, więc nie płaczemy za nią. Niestety, Sony nie zmieniło polityki i w zestawie z konsolą wciąż można znaleźć wyłącznie kabel kompozytowy (chinch), co jest nieporozumieniem. Chcąc przekonać klientów do możliwości nowego, potężnego sprzętu, warto wraz z konsolą zaoferować kabel pozwalający cieszyć się obrazem HD, choćby component.

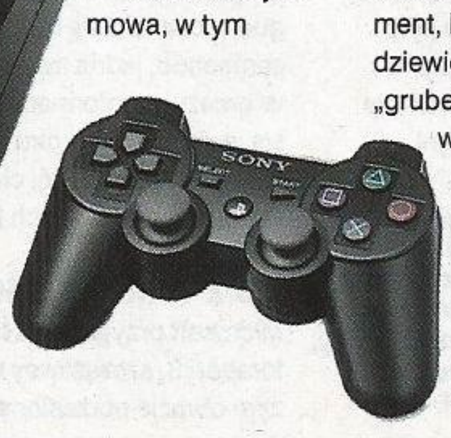


kulisy zaciekawiony czy obraz generowała jedna konsola – nic z tego, potrzebne były aż trzy). Demo było bardziej obszerne niż GT5, Turn 10 przygotowało trzy trasy i ponad dziesięć aut. Kolejka nie mniejsza niż do wspomnianego wcześniej stoiska Sony ustawiła się do Halo 3: ODST, w które oczywiście pograć mogli tylko gracze powyżej szesnastego roku życia. Microsoft mocno promował również Lips, natomiast zawód spotkał każdego, kto pojechał do Kolonii z nadzieją, że zobaczy Alan Wake albo przetestuje Project Natal. Te cacka Amerykanie prezentowali na zamkniętych pokazach.

Konami również nie dało pograć w MGS: Peace Walker, Silent Hill: Shattered Memories, czy nową Castlevanię, rozstawiając za to kilkanaście standów z Pro Evolution Soccer 2010. Można było porównać ich piłkę kopaną z prezentowaną przez EA FIFA 2010. Elektronicy przywieźli do Kolonii Need for Speed: Shift, a dla dziennikarzy przygotowali pokazy Rage, Mass Effect 2, Dragon Age: Origins i kilku innych gier, o których piszemy w raporcie. Zabrakło tylko nowej, konsolowej gry Cryteka – Niemcy ograniczyli się do zaprezentowania dema technologicznego na PS3 i X360, na Game Developers Conference odbywającym się w Kolonii tuż przed gamescom.

Capcom kolejny raz (długo tak jeszcze?) przywiózł do Niemiec demo Dark Void, a także Tatsunoko vs. Capcom i Monster Hunter na Wii oraz Lost Planet 2 w postaci grywalnego koopa na PlayStation 3. O nowych projektach firma póki co nic nie mówi, powie o nich dopiero na TGSie, a teraz nie miała niczego interesującego do pokazania, nawet za zamkniętymi drzwiami.

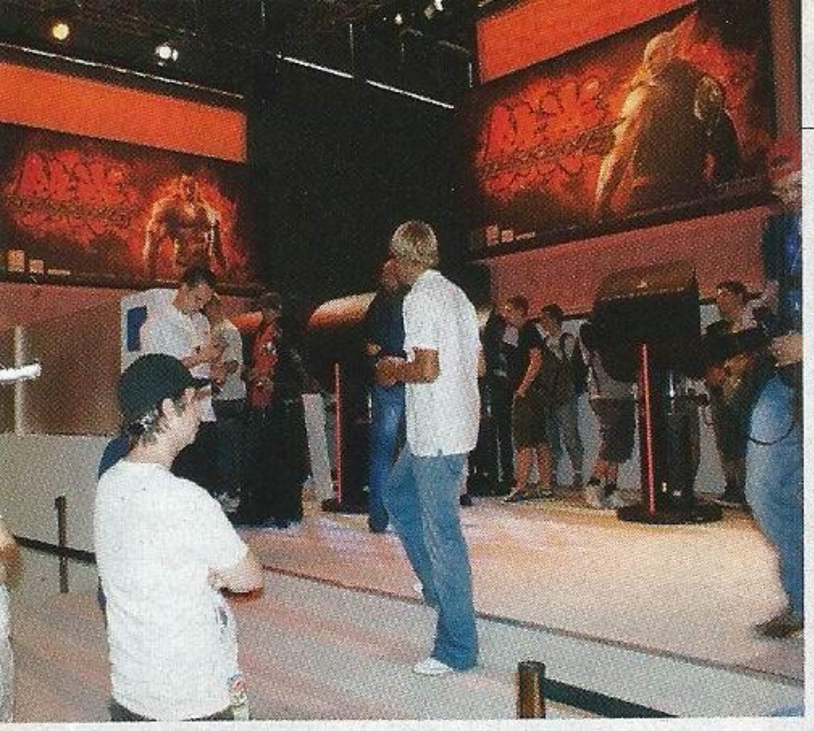
A skoro o tym mowa, w tym roku tak zwane centrum biznesowe znalazło się w dużej hali numer 5 podzielonej na dwie części. W porównaniu do poprzednich lat dało się zauważyć znaczny wzrost liczby dziennikarzy z Zachodu, co negatywnie odbiło się na liczbie slotów na pokazy przeznaczonych dla Polaków. Nasz kraj wciąż stanowi zagadkę dla części wydawców, którzy wolą zapraszać amatorów z Europy Zachodniej i USA niż polskie media.

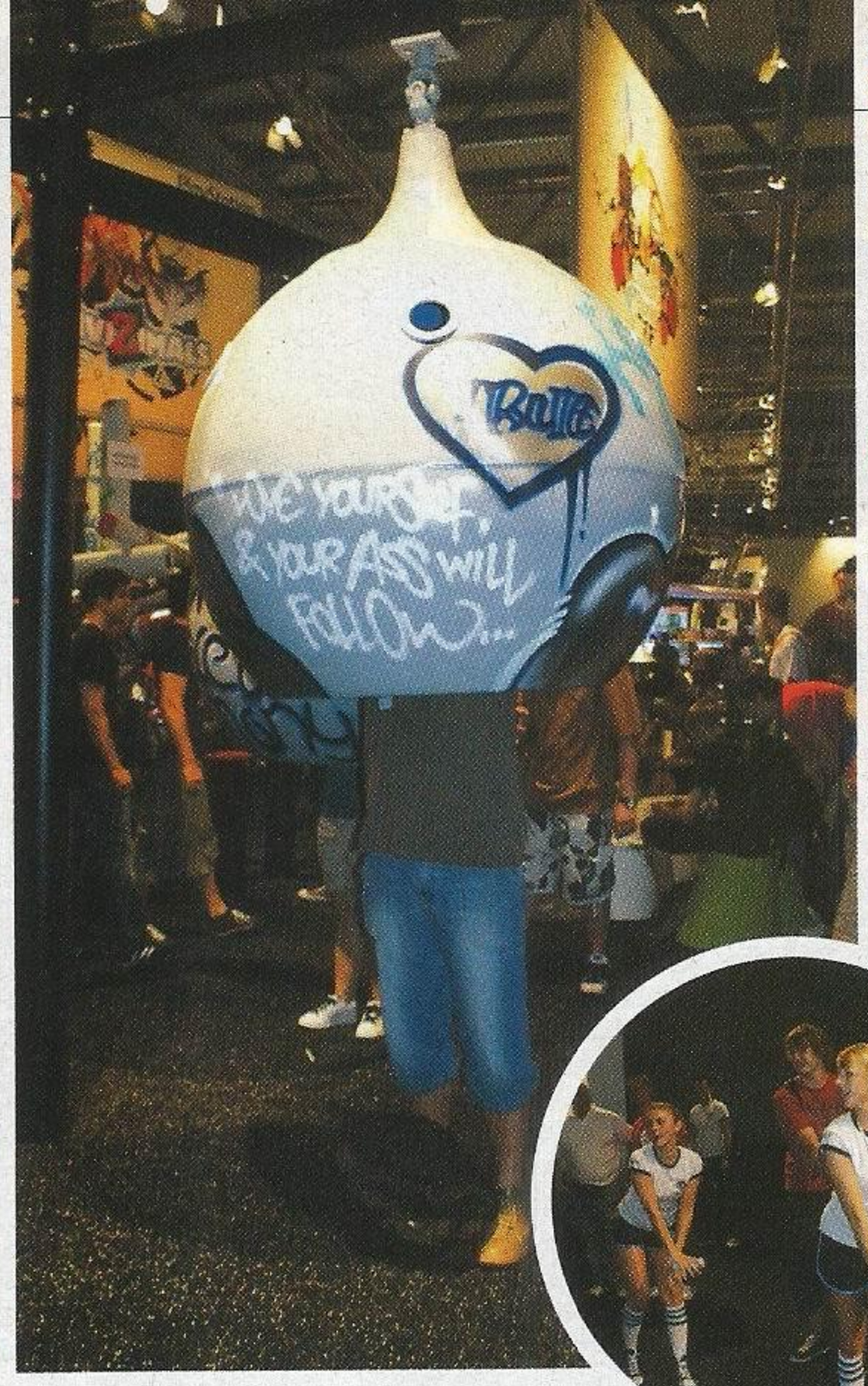


Japoński koncern zdecydował się także podnieść rękawicę rzuconą przez Apple, PSP rozpocznie bezpośrednią walkę z iPhonem. 1 października z PSN będzie można zakupić piętnaście niedrogich, małych gierek, tak zwanych Minis, ważących maksymalnie 100MB

OBNIŻKI CEN KONSOL

Gamescom 2009 przeszedł do historii, jako impreza, którą poprzedziła konferencja prasowa Sony, na której japoński gigant ogłosił obniżkę ceny PlayStation 3 oraz wprowadzenie do sprzedaży nowego modelu konsoli niesłusznie nazywanego Slim (nawiązanie do mniejszych gabarytów sprzętu). Oficjalna nazwa brzmi... PlayStation 3 (już nie PLAYSTATION 3). Po prostu. Zniknął także Spider-Manowy font. Słówko Slim używane jest przez dziennikarzy dla odróżnienia nowego modelu od starego. Sprzęt zaprezentował sam Kaz Hirai, szef Sony Computer Entertainment, Inc., podając przy okazji trzy magiczne cyfry – dwa, dziewięć i dziewięć. Od 19 sierpnia PS3 (również stare, „grube" modele) kosztują 299 dolarów w USA i 299 euro w Europie. Przeliczając to na złotówki otrzymujemy około 1235 złotych, tymczasem w Polsce sugerowana cena konsoli wynosi 1349 złotych. Zamiast psioczyć, warto zauważyć, że doczekaliśmy się obniżki aż o 350 złotych. Ponadto wiele sklepów, głównie te „nie dla idiotów", ale również mniejsze, specjalistyczne, przygotowały jeszcze większe obniżki, albo oferują konsolę wraz z kilkoma grami,





■ **Genialny pomysł z blobem do którego się wchodziło (zdjęcie góra-lewo), by w spokoju pograć na PSP go.**

więc końcówka sierpnia była bardzo dobrym momentem, żeby załapać się na super okazję (koniecznie dajcie znać na faq@neo-plus.pl, co udało Wam się „złowić"). Po więcej informacji o PlayStation-wcale-nie-Slim-3 zapraszamy do ramki. W tym miejscu warto dodać, że Microsoft dzień później organizował własną konferencję prasową, ale nie odpowiedział na rewelacje Sony. Z ogłoszeniem informacji o obniżce ceny Xboxa 360 czekał prawie do końca sierpnia. Konsola w wersji Elite (z dyskiem 120GB, a więc takim samym, jaki jest w nowym, cieńszym modelu konsoli Sony) staniała do 299 dolarów/euro. Xbox w wersji Pro został wycofany ze sprzedaży, a zestawy Arcade… Podrożały. MS jasno daje do zrozumienia, że chce bezpośrednio konkurować z nową PS3. Ciekawe jest to, że Polski oddział MS ustalił cenę na zaskakująco niskim poziomie 1099 złotych. Obowiązuje ona od 28 sierpnia.

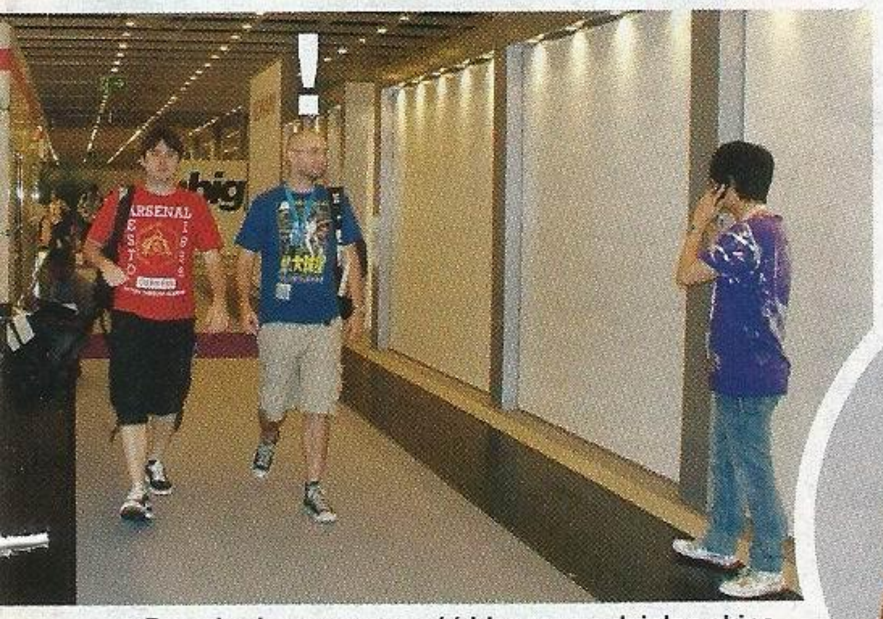
WIEŚCI Z OBOZU SONY

Temat PlayStation Motion Controllera nie został poruszony, kolejna prezentacja urządzenia odbędzie się pod koniec września na wystawie Tokyo Game Show. Nowa wersja Home, oznaczona liczbą 1.3, trafi na PSN już we wrześniu. W końcu da się uruchamiać gry z poziomu Home, a specjalna ikona powiadomi o potrzebie zmiany płyty, gdy gracz spotka kogoś chętnego do zabawy w multiplayerze. Do zakupów nowych ciuchów dla awatara zachęci możliwość „przymierzenia" ich przed wyłożeniem gotówki, a miłośnicy SingStara będą mogli przystroić wirtualny pokój przedmiotami związanymi z najpopularniejszym konsolowym karaoke. Home raczej jeszcze długo nie zastąpi XMB i nie stanie się hubem, od którego posiadacze PS3 będą rozpoczynać zabawę z konsolą, ale Sony pomimo bardzo różnego przyjęcia wciąż rozwija ten projekt, więc może kiedyś firma osiągnie swój cel.

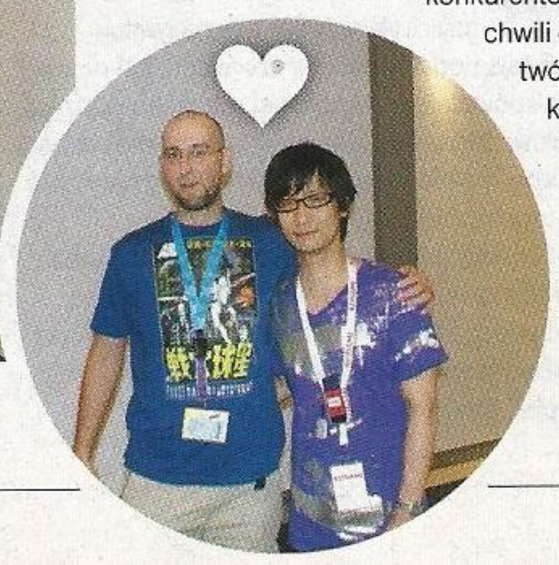
Dobra wiadomość dla wszystkich pragnących robić zakupy na PSN, a nie posiadających karty kredytowej. We wrześniu w Europie w sprzedaży pojawią się karty PlayStation Network o wartości 20 i 50 euro. SCEP planuje wprowadzić polskie karty o nominale 100 i 200 złotych do końca 2009 roku . W listopadzie ruszy także PSN video store – wypożyczalnia filmów i seriali. Niestety, na razie nie w Polsce, a jedynie w Wielkiej Brytanii, Francji, Hiszpanii i w Niemczech. Być może sytuacja zmieni się w przyszłym roku.

Przy okazji raportu z E3 pisaliśmy, że Sony zamierza ostro wspierać swoją przenośną konsolę. Konferencja prasowa poprzedzająca gamescom tylko potwierdziła tę tezę. Na początek, gratka dla komiksoholików. PSP oficjalnie stanie się urządzeniem do czytania komisków. Cyfrowe zeszyty sprzedawane będą przez PlayStation Network. Pomysł już teraz poparło mało znane u nas Archie Comics oraz gigant Marvel. Komiksy z serii Spider-Man, Hulk, Transformers, Wolverine i wielu innych pojawią się na PSN już w grudniu, a szczególne pochwały należą się Sony za umożliwienie dystrybucji komiksów mniejszym, niezależnym wydawnictwom.

Japoński koncern zdecydował się także podnieść rękawicę rzuconą przez Apple, PSP rozpocznie bezpośrednią walkę z iPhonem. 1 października z PSN będzie można zakupić piętnaście niedrogich, małych gierek (maks 100MB), tak zwanych Minis. Produkują je niezależni twórcy, ale również Electronic Arts – gigant dostarczy Tetrisa i Sudoku. Sony próbuje przyciągnąć ambitnych twórców, a więc podebrać ich konkurentowi. Telefon Apple w tej chwili chwalony jest przez twórców niezależnych, którzy nie mają pieniędzy na produkcję gier (ciepło wypowiadał się o nim autor Rolando, klona LocoRoco). Minisy będzie można uruchomić na wszystkich konsolach PSP, nie tylko na PSP go.



■ **Przechodząc przez część biznesową dzielna ekipa N+ wylukała najbardziej kozacki emo t-shirt na całej imprezie. Jego właścicielem okazał się Hideo Kojima.**



Na koniec świetna wiadomość dla wszystkich zainteresowanych zakupem odświeżonego handhelda Sony. W dniach 1-10 października, każdy kto nabędzie PSP go otrzyma gratis kod na Gran Turismo PSP. Promocja obowiązuje również w Polsce.

JESZCZE TU WRÓCIMY! (Z OLEM)

Microsoft odpuścił i nie odparł ofensywy Sony. Konferencja prasowa amerykańskiego giganta przypominała tą przygotowaną przez Square Enix na E3– poświęcona była jednemu tytułowi. W przypadku SE było to Final Fantasy XIV, Microsoft oddał głos szefowi Lionhead, Peterowi Molyneux. Łże-Piotr nie pokazywał Natala i nie rozmawiał z chłopcem Milo. Ogłosił, że druga część Fable ukaże się w pięciu częściach na XBLA. Pierwsza będzie darmowa, po jej ukończeniu gracze otrzymają możliwość zakupienia kolejnych fragmentów albo całości gry. To jednak mało istotna informacja przy zapowiedzi trzeciej części Fable. Informacje o grze znajdziecie w naszym raporcie z gamescom.

Nie mamy najmniejszych wątpliwości, że w przyszłym roku znów pojedziemy do Kolonii. Organizatorzy gamescom lepszego debiutu nie mogli sobie wyobrazić. Na imprezie można było zagrać na wszystkich konsolach, sprawdzić gry z najróżniejszych gatunków, od MMO, przez strzelanki, slashery, wyścigówki, po gry muzyczne, SingStary i Lipsy, Rock Bandy i DJ Heroesy. Odwiedzający oczywiście mogli kręcić nosem, że nie mieli okazji sprawdzić kilku gorących tytułów, jak choćby Assassin's Creed II czy Splinter Cell: Conviction (pracownicy Ubisoftu pokazywali rozgrywkę, ale nikomu nie pozwolili dotknąć pada), ale te braki w całości wynagradzały nadchodzące hiciory prezentowane u Sony i Microsoftu, a także Pro Evo 2010 (choć niestety nie jest aż tak dobre, jakbyśmy sobie tego życzyli), gry od Nintendo, FIFA i Need for Speed: Shift oraz sporo innych tytułów, do których do tej pory dostęp miała tylko prasa.

Zapominamy tym samym o Lipsku. Formuła Games Convention została zmieniona, teraz wystawiają się tam twórcy gier sieciowych oraz na komórki. Dla polskich graczy przenosiny do Kolonii nie są najkorzystniejsze, bo miasto jest położone o wiele dalej niż Lipsk i wypad na jeden dzień nie wchodzi w rachubę, ale czego nie robi się, żeby obejrzeć nowe gry?

//Mielu

Świetna wiadomość dla wszystkich zainteresowanych zakupem odświeżonego handhelda Sony. W dniach 1-10 października, każdy kto nabędzie PSP go otrzyma gratis kod na Gran Turismo PSP. Promocja obowiązuje również w Polsce.

UBISOFT | WIOSNA 2010 | WII

RED STEEL 2

Ninja assassin na dzikim zachodzie

Red Steel 2 o włos przegrał z Borderlands rywalizację o miano najlepszej prezentacji na gamescom. Jason Vandenberghe, reżyser kreatywny, cały czas żartował i ekscytował się wydarzeniami na ekranie. Było czym. Bohater w ostatniej chwili wyskoczył z pociągu pędzącego wprost w przepaść i rozpoczęło się demo. To mniej więcej połowa gry, najprawdopodobniej we wspomnianym pociągu rozegra się akcja jednego z poziomów.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika stylizowana na komiksową. Cel-shading nie jest jednak zbyt nahalny, Red Steel 2 nie wygląda jak strzelanina XIII. Oświetlenie jest fachowe, promienie słoneczne pięknie odbijają się na ostrzu katany. Najbardziej cieszy superpłynna animacja, autorzy chwalą się, że udało im się uzyskać stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, a momentami liczba ta dochodzi nawet do 85 (zweryfikujemy te przechwałki, gdy dostaniemy grę do recenzji).

Oprócz miecza, bohater ma w kieszeni rewolwer i jednoręcznego obrzyna, którego przeładowuje obracając nim jak Arnie w Terminatorze 2. Niestety, ta piękna broń nie nadaje się do walki z nowymi przeciwnikami, którzy zaliczyli debiut na GC09. Ninjasi, bo o nich mowa, pojawiają się znikąd i są trudnymi oponentami. Blokują nadlatujące kule, unikają ataków, są też bardzo szybcy i chętnie atakują katanami, wyskakując uprzednio na kilka metrów w górę. Nie pozostaje nic innego, jak przytrzymać A i B, żeby naładować miecz specjalną energią, a następnie machnąć wiilotem i wypuścić falę uderzeniową, która ogłuszy przeciwnika i ewentualnie zepchnie go z klifu. Jeżeli wróg nie spadnie, wystarczy podbiec i na przykład przebić go ostrzem na wylot.

Wzorem Conduit sterowanie będzie można ustawić według własnych preferencji, zmieniając nawet czułość Motion Plusa, bez którego zresztą gra w ogóle się nie uruchomi. Jason powiedział, że Red Steel 2 mógłby wyjść już dzisiaj, ale wolą jeszcze go doszlifować, dlatego premiera dopiero na początku przyszłego roku. W tym sezonie zamiast świątecznego tłoku, będziemy mieć do czynienia z noworocznym tłokiem. ■

FRONT MISSION EVOLVED

„Chcemy żeby nasz Front Mission był cool"

Tak powiedział David Verfaille, główny projektant FM: Evolved. Amerykanie z Double Helix zrobili ze słynnej turowej strategii grę akcji z mechami (znanymi jako wanzery) w roli głównej. Autorzy poprzednich części wspomagają ich pisząc scenariusz i produkując scenki przerywnikowe. Dobre i to.

O potędze wanzerów gracze przekonają się, gdy… opuszczą pojazd i przespacerują się w ciele pilota wykonując zadania dodatkowe. Z całym szacunkiem, oby tego typu misji było jak najmniej. Chcemy robić rozpierduchę, kasować czołgi, zabijać ludków siejących rakietami z przenośnych wyrzutni, a także strącać helikoptery i oczywiście walczyć z innymi wanzerami, a nie biegać jakimś leszczykiem.

Przeciwnicy starają się skrywać za osłonami, które w dość dużym stopniu da się zniszczyć. Wrogom zdarza się zachowywać głupio. Potrafią stanąć metr od bohatera i strzelać nie zwracając uwagi na jego dwóch pomocników. Zwycięstwo w walce będzie zależeć po części od umiejętności pilotowania robota, a po części od doboru arsenału. Można wsadzić wanzerowi w jedną łapę karabin, w drugą miecz, a nogi wymienić na takie, które pozwolą na szybkie uniki w bok czy nawet szybowanie. Ale czemu nie zastąpić nóg czterema pajęczymi kończynami, co pozwoli unieść większy ciężar? Kombinacji będą setki, jeśli nie tysiące, miłośnicy grzebania w ustawieniach mechów powinni być zadowoleni.

SQUARE ENIX | 2010 | X360, PS3

Square nie pokazywało grywalnego demo, zaprezentuje je szerokiej publiczności dopiero na TGS. Być może wtedy zobaczymy sekwencje na szynach – jako przykład podano akcję, gdy potężny helikopter będzie transportować wanzera, a rola gracza sprowadzi się do strącania wrogich samolotów i helikopterów.

Walki ułatwi Edge mode, czyli tryb, w którym przeciwnicy zostają podświetleni na czerwono, ich ruchy są spowolnione, natomiast siła ataku wanzera prowadzonego przez gracza znacznie wzrasta. Zapewne nie da się korzystać przez cały czas z tego dobrodziejstwa.

Najważniejsza w trybie online będzie praca drużynowa, ale na detale trzeba poczekać. Równoczesna premiera gry na całym świecie w przyszłym roku. Grafiką nie zachwyci, więc lepiej, żeby była megagrywalna. ■

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CLASH OF THE TITANS

Autorzy Genji i Folklore spróbują nasycić rynek tytułem w luźny sposób łączącym grecką i rzymską mitologię. Obok filmu z Liamem Neesonem i Ralphem Fiennesem powstaje gra, w której stada minotaurów i krążące nad polem bitwy smoki będą codziennością. Nie zaprezentowano żadnych szczegółów dotyczących rozgrywki, ale nie oczekiwalibyśmy niczego ponad krwistego slashera. Na pewno nie zabraknie przedstawicielek płci pięknej odzianych bardziej skąpo niż Mandaryna na koncercie, więc przynajmniej męska część graczy może czuć się zainteresowana. Choć minimalnie, bo tytuł celuje w rok wydania God of War III.

DEAD NATION

Zombiaki znowu dostaną wciry. Krwiste i brutalne, a jakże. Ekipa od fantastycznego Super Stardust dostarczy na PSN wesołą strzelankę z lotu ptaka. Wyobraźcie sobie Left 4 Dead z takiej perspektywy, kilka ciężarówek flaków i eksplozje jak z hollywoodzkiego filmu, a mniej więcej dostaniecie jako taki ogląd na to, jak Dead Nation wygląda. Nie potwierdzono liczby graczy ani nie wymieniono broni, ale gra wygląda na tak ostry gore, że warto zaczekać. Z miejscówek najbardziej urzekło nas miasto pokryte silenthillową mgłą – pięknie na jej tle wyglądają wybuchające zombiaki. To nie będzie tytuł logiczny, tylko czysty wygrzew.

NINJA THEORY PROJECT #2

Na razie można pożegnać się z marzeniami o Heavenly Sword 2, tym bardziej, że historia „jedynki" była prawie kompletna. Ninja Theory uparcie szlifują swój nowy tytuł i razem z Namco Bandai wydadzą tę nienazwaną jeszcze grę w przyszłym roku. Co to będzie? Wedle zapewnień autorów gra, wzorem HS, ma oferować bogatą, wielowymiarową historię, a ponadto technologię wyprzedzającą swoje czasy i rozgrywkę bardziej rozbudowaną niż w przypadku przygód Nariko i Kai. Konkretów brak, ale nie sposób im nie wierzyć, wszak Heavenly Sword bardzo powoli się starzeje, a przerywniki nawet dziś robią wrażenie.

EYE OF JUDGEMENT PORTABLE

Sony uwielbia rozwijać swoje nowe IP, nawet jeśli nie osiągnęły oszałamiającego sukcesu. Doskonałym przykładem tej filozofii jest plan wypuszczenia na PSP gry Eye of Judgement, która wykorzysta gadżeciarską kamerkę w konsolce. Po podłożeniu karty pod jedno z pól (na planszy 3x3) konsola wyświetli odpowiedni efekt – pojawi się smok i ogniem spali oponenta albo spod ziemi wyskoczy nagle trójwymiarowa forteca. Gra się całkiem sprawnie, choć nadal nie jesteśmy przekonani, że to tytuł stworzony do pykania na handheldach. Karcianki potrafią uzależniać, ale kupowanie gry zamiast fizycznej talii, by oglądać pojawiające się potworki, trąci zboczeniem.

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL

Lubicie się z czegoś kulać? Sony też i dlatego szykuje kolejne wcielenie kolorowych blobów. Tym razem plansze są bardziej mroczne i przeważa w nich granatowy, ciemnoniebieski i czarny. Znakomicie to kontrastuje z ciepłymi barwami, jakie pozostawiają kuleczki po skokach i sprawia, że nowe Loco Roco wygląda prześlicznie na ostrym jak brzytwa ekraniku PSP. Nie zabraknie pokręconych projektów miejscówek, od których zakręciłoby się w głowie nawet Timowi Burtonowi. Będą statystyki, bloby w kształcie krowich wymion, a całość ukaże się także na PlayStation Network. Wicked.

2K GAMES | PAŹDZIERNIK 2009 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

BORDERLANDS

Beczka śmiechu i doskonałej zabawy

To był zdecydowanie najlepszy pokaz na gamescom, na jakim byliśmy. O grze opowiadał Randy Pitchford, jeden z bossów Gearbox, ekipy tworzącej Borderlands i Aliens: Colonial Marines, odpowiedzialnej za serię Brothers in Arms. Grało natomiast czterech pracowników studia i cały czas komentowali rozgrywkę. Widać było, że dobrze się bawią, ale nie ma co się dziwić, bo w czteroosobowym koopie gra wygląda na szalenie rajcującą.

Do rozgrywki singlowej mogą w dowolnym momencie dołączyć trzy osoby i wspólnie z graczem wykonywać zadania, walczyć ze zbirami i zmutowanymi potworami oraz zbierać cenne przedmioty pozostawione przez pokonanych. Jedyny zgrzyt – jak podzielić się rzadko występującą bronią? Otóż nie da się. O ile amunicja podniesiona przez jednego gracza trafia do całej ekipy, tak o broń trzeba się bić. Kto pierwszy, ten lepszy. Zamiast wkurzać się na partnera, że zgarnął fanta, można wyzwać go w dowolnym momencie na pojedynek. Walczący zostają oddzieleni od całego świata i na nowopowstałej małej arenie sprawdzają swojego skilla. Można umówić się, że zwycięzca dostaje w nagrodę broń, ale nie jest to obowiązkowe. W ogóle nie trzeba podnosić rzuconej rękawicy. To tylko opcja, dzięki której można sobie urozmaicić zabawę.

Grającym szalenie spodobał się efekt, jaki towarzyszył wybuchowi granatu – potężne wyładowanie elektryczne poraziło kilku przeciwników, czego nikt się nie spodziewał. Randy powiedział, że jeszcze czegoś takiego nie widział, i choć zapewne ściemniał, chodziło mu raczej o to, że w grze będzie ogromna liczba broni („miliony"), i nawet on sam nie ma pojęcia o istnieniu niektórych. Jak to możliwe? Zamiast projektować każdą broń z osobna, programiści Gearbox napisali program, który sam tworzy nowe fuzje – dobiera ich właściwości, dba o to, żeby najmocniejsze występowały bardzo rzadko, decyduje również o ich wyglądzie. Dlatego też nigdy nie wiadomo, jak wyposażony będzie przeciwnik, choć ci najsilniejsi są odpowiednio opisani (na ekranie wyświetla się słowo „badass"), żeby nie było wątpliwości, z kim ma się do czynienia.

We czworo dużo łatwiej pokonać stwory pokroju Skagzilli, czyli zmutowanego bossa, który potrafi przyjąć kilkanaście magazynków i wciąż szarżuje na graczy. Dobrym pomysłem jest przydzielić role poszczególnym grającym. Jeden z nich może leczyć partnerów. Żeby było zabawniej, robi to na odległość. Przygotowano specjalne naboje uzdrawiające, więc gdy ktoś poprosi o pomoc, należy mu wpakować w tyłek cały magazynek. Zabawne? Jeszcze jak!

Każda postać dysponuje specjalnymi zdolnościami, jedna postać stała się na moment niewidzialna i błyskawicznie zaszła wrogów od tyłu. Łatwo domyślić się, co było dalej. Bohaterowie zdobywają doświadczenie, a wraz z nim kolejne umiejętności. Generalnie jednak liczy się skill, więc nawet gracze z niższym levelem mogą zarządzić, jeśli potrafią celnie strzelać i unikać ataków wroga.

Dobra wiadomość dla konsolowców, na PS3 i Xboksie 360 da się grać na podzielonym ekranie. Jeśli jednak kłótnie o broń będą zbyt ostre i gracze powiadomią o tym Gearbox, najprawdopodobniej ukaże się łatka pozwalająca na sprawiedliwy podział znalezionych przedmiotów. No i bomba, premiera tuż tuż, zapowiada się pasjonująca zabawa kooperacyjna. ■

ACTIVISION | LISTOPAD 2009 | XBOX 360, PS3

BLUR

Neonem po oczach

Nieco dziwaczna wyścigówka twórców Project Gotham Racing była obecna na GC – a jakże. Koncepcyjnie gra nie zmieniła się od ostatniego pokazu – nadal jest to nieco osobliwe połączenie realistycznych samochodów i miejscówek ze zbieraniem power-upów rodem z Mario Kart czy Wipeouta. Tym razem zaprezentowano dwie trasy; biegnącą przez dzielnicę portową oraz przez centrum miasta, na których można było wypróbować dostępne w grze znajdźki. Taki Shock na przykład posyła w stronę najbliższego rywala impuls elektromagnetyczny (który jednak zrobi kuku także nam, jeśli znajdziemy się za blisko) a Barge miotnie o bandę samochodem jadącym bezpośrednio obok. Reszta to już klasyki, łącznie z obowiązkowymi minami czy dopalaczem. Wygląda na to, że potrzeba umiejętnego wykorzystania rozrzuconych po trasie wynalazków wymusi nieco bardziej taktyczne i o wiele agresywniejsze podejście do wyścigów. Gra stara się być także maksymalnie efekciarska – wyścig miał miejsce w nocy, a ciemność ładnie kontrastowała z błyszczącymi niczym psie genitalia furami i neonowymi efektami. Momentami robi się wręcz zbyt oczojebnie – kolorowe rozbłyski, ikonki, łuny i eksplozje walą po oczach aż miło, nieco gryząc się z utrzymaną w realistycznym stylu resztą grafiki. Po chwili przyzwyczajenia wszystko to tworzy miłą dla oka, nieco hipnotyzującą całość i zapewne do tego właśnie dąży Bizarre Creations. Obiecywany system punktów zbieranych za efektowną jazdę i zatruwanie życia przeciwnikom żyje i ma się dobrze – na ekranie co chwila pojawiały się kolejne komunikaty o osiągnięciach i bonusach, pogłębiając jeszcze pobłyskujący chaos. Aha, no i bez złudzeń proszę – pomimo dotychczasowego dorobku twórców, rozgrywka w Blur to czysty i bardzo żywiołowy arcade, który najlepiej sprawdzi się podczas frenetycznej rozwałki w sieci, gdzie maksymalnie 20 graczy będzie szaleć na trasach. Na odstresowanie po ciężkim dniu będzie jak znalazł. ■

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DRAGON AGE: ORIGINS

Premiera nowej gry BioWare już w listopadzie – nic dziwnego, że autorzy promują ją ile sił w paszczach. Tym razem zaprezentowali nowy, niespecjalnie odkrywczy trailer, a także system wyborów moralnych, zwany przez nich „podejmowaniem decyzji w wersji 2.0", mający zaowocować zmuszaniem gracza do trudnych, niejednoznacznych decyzji, których konsekwencje mogą kopnąć go w zad dopiero po kilku godzinach gry lub od razu, gdy będzie zmuszony walczyć z członkami własnej ekipy i zabić ich. Na śmierć, tu nie będzie wskrzeszeń. Co prawda z podobnym rozwiązaniem mieliśmy do czynienia w rodzimym Wiedźminie, ale tym niemniej to bardzo pożądany element w każdym dobrym RPG. Poza tym gra nadal wygląda nieźle (choć nie rewelacyjnie) i mamy nadzieję jak najszybciej sprawdzić ją w akcji.

FABLE III

Peter „Złotousty" Molyneux przemówił i przy okazji ujawnił, że Milo nie jest jedynym projektem, nad jakim dłubią goście z Lionhead. Nowe Fable ukaże się jeszcze na tej generacji konsol, a developer celuje w przyszły rok, choć nikt nie będzie zaskoczony ewentualnymi obsuwami. Akcja toczy się pół wieku po „dwójce" w bardzo ciekawym okresie – gracz będzie wspomagał rosnącą w siłę rewoltę przeciwko władcom Albionu. Na drodze do zdobycia władzy można zawierać sojusze i dogadywać wiele rzeczy, co bardziej skomplikuje mechanikę zabawy. Fascynujące wydaje się patrzenie na poddanych z perspektywy króla. Bądź królowej.

COD: MODERN WARFARE 2

Jeśli jest gra, która nie potrzebuje już właściwie żadnej promocji, a i tak sprzeda się w miliardzie egzemplarzy – jest nią właśnie MW2. Tym niemniej, autorzy zaprezentowali tryb Special Ops grając, a nie jak poprzednio multiplayer – za pomocą fachowo zmontowanego filmiku. Spec Ops to zestaw trudnych misji (dla samotników lub koopowych) w stylu Mile High Club z „jedynki". Rozgrywka jest szybka i bardzo, ale to bardzo intensywna – na GC za zamkniętymi drzwiami na żywo widzieliśmy misję rozgrywającą się w łaźni, gdzie samotny żołnierz kierowany rękami pracownika Infinity Ward przebił się przez kolejne fale rosyjskich komandosów, chowających się między innymi za tarczami z pleksi, a także z balkonu strzelających ze snajperek, by po ubiciu tak na oko ze dwudziestu kilku wskoczyć do wybitej w podłodze dziury i zakończyć misję. I pokaz. Cóż więcej dodać… Kolejny z wielu powodów, by obgryzając paznokcie niecierpliwie oczekiwać 10 dnia listopada 2009.

JAK WIELKI MOŻE BYĆ FUTBOL?

FIFA 10 © 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystanie licencjonowanego produktu marki FIFA jest dozwolone przez zastrzeżonego licencjobiorcę Electronic Arts Inc. na mocy umowy z FIFA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie przez użytkownika jakiegokolwiek znaku towarowego lub prawnie chronionego znaku autorskiego bez uprzedniej pisemnej zgody właściciela praw autorskich jest zabronione. Wyprodukowano na licencji Dolby Laboratories. Dolby i symbol podwójnego D są znakami towarowymi Dolby Laboratories. Wykorzystanie znaku towarowego Football Association Premier League Limited © 1996. Logo Premier League jest znakiem towarowym Football Association Premier League Limited i podlega ochronie praw autorskich. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie znaku towarowego Football Association Premier League Limited bez uprzedniej pisemnej zgody Electronic Arts jest zabronione. Znak towarowy

W UBIEGŁYM ROKU STRZELILIŚMY

40.000.000 GOLI

DOŁĄCZ DO NAS – RAZEM POBIJEMY TEN WYNIK W NOWYM SEZONIE

MECZE KOMENTUJĄ:
DARIUSZ SZPAKOWSKI I WŁODZIMIERZ SZARANOWICZ

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®2 I PSP*

PREMIERA 2 PAŹDZIERNIKA

CZAS NA FIFA 10

*DUBBING NA PLAYSTATION®3 I PLAYSTATION®2. NAPISY NA PSP

GC NEWSFLASH

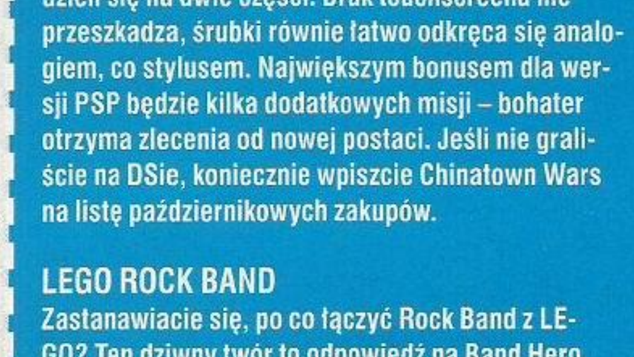
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GTA: CHINATOWN WARS

Na DSie Chinatown Wars okazały się klapą finansową, nic więc dziwnego, że jedną z najlepszych gier na konsole przenośne Rockstar postanowił przenieść na PSP. To generalnie ta sama gra z kilkoma drobnymi zmianami. Grafika jest odrobinę ładniejsza, ale dotyczy to głównie efektów (ogień, światła) i wyższej rozdzielczości. Przy mini-grach ekran dzieli się na dwie części. Brak touchscreena nie przeszkadza, śrubki równie łatwo odkręca się analogiem, co stylusem. Największym bonusem dla wersji PSP będzie kilka dodatkowych misji – bohater otrzyma zlecenia od nowej postaci. Jeśli nie graliście na DSie, koniecznie wpiszcie Chinatown Wars na listę październikowych zakupów.

LEGO ROCK BAND

Zastanawiacie się, po co łączyć Rock Band z LEGO? Ten dziwny twór to odpowiedź na Band Hero, które wyda Activision – gra muzyczna dla całej rodziny. Właśnie dlatego w LRB pojawią się piosenki, w których nie będzie wulgaryzmów, ani „trudnych" tekstów, przed jakimi niektórzy rodzice chcieliby ustrzec swoje dzieci (słusznie, czy nie – nie nam oceniać). Gra się w to identycznie, jak w normalnego Rock Banda, przy czym doskonałą wiadomością jest to, że piosenki nie są przerywane w razie niepowodzenia. W końcu da się poćwiczyć walenie w gary na hardzie. Wprowadzony zostanie również dodatkowy superłatwy poziom trudności, więc każdy będzie mógł pobawić się w rytm piosenek Jackson 5 czy Good Charlotte. A LEGO-ludki biegają po scenie, jakbyście pytali, co ta gra ma wspólnego ze słynnymi klockami.



WHITE KNIGHT CHRONICLES

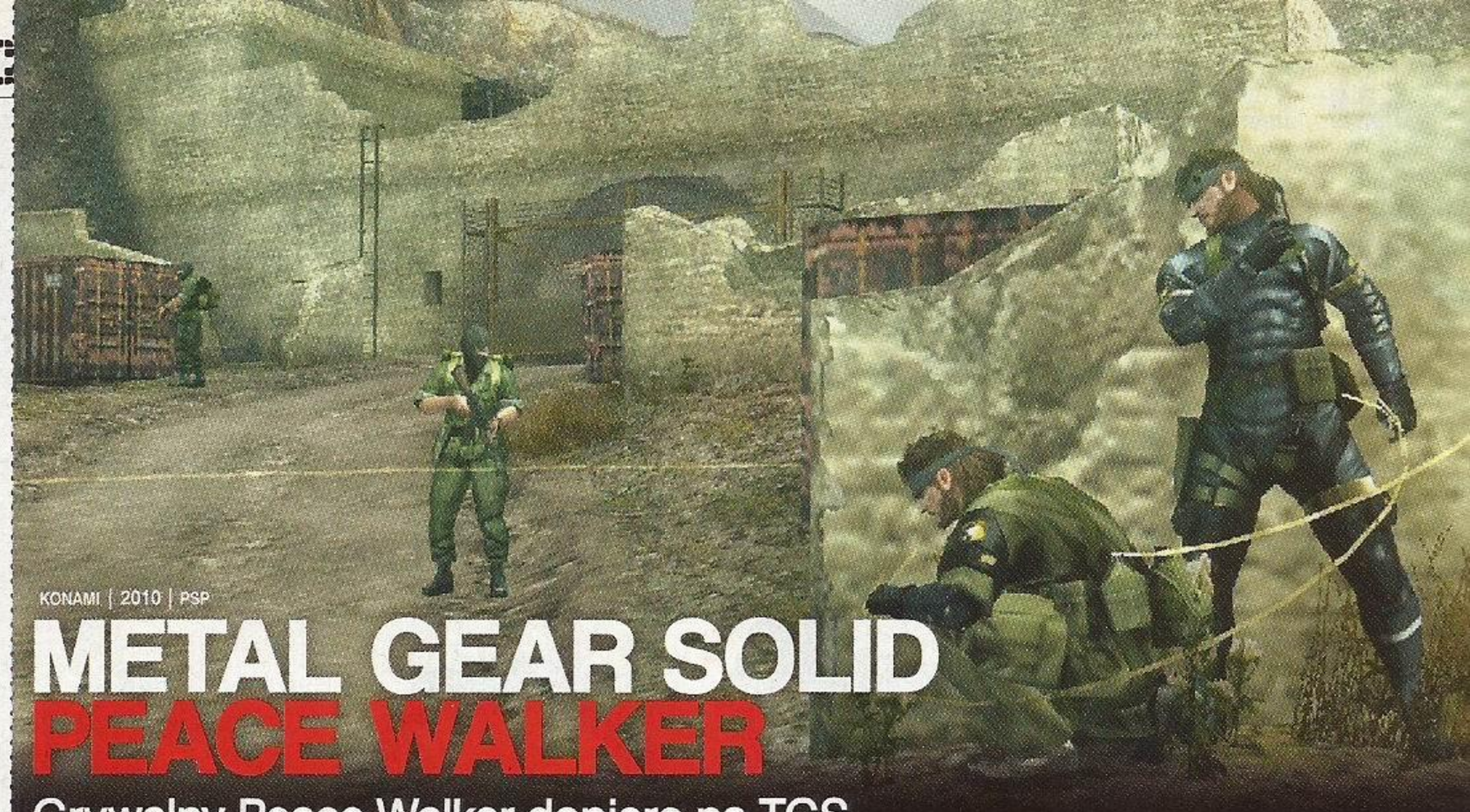
Japonia oczekuje DLC i sequela, co nas odrobinę demotywuje... I podgrzewa jednocześnie, bo ten ekskluzywny jRPG na PS3 zapowiada się smakowicie, co wystawa w Kolonii tylko potwierdziła. Kapitalnie wyglądają walki, kiedy Lenard przeistacza się w masywnego tytułowego rycerza, ale czego innego spodziewać się po grze z ojczyzny Godzilli? System wydaje się odpowiednio zaawansowany, oprócz rozwoju postaci można ulepszać posiadane przedmioty, co z kolei wiąże się z dodatkowymi umiejętnościami. Tytuł nie powala graficznie, przynajmniej jeśli chodzi o rozgrywkę, bo przerywniki są śliczne.

OBSCURE: THE AFTERMATH

Ten miejscami niezły horror ukazał się już na stacjonarne platformy, ale po licznych prośbach fanów, autorzy zdecydowali się przenieść go na PSP. Przynajmniej taki argument podają, bo nikt zwolenników Obscure nie liczył. Gra pozostanie survival horrorem opowiadającym historię zakażenia studentów dziwną substancją. Na UMD niestety nie znajdzie się miejsce na jakieś wyjątkowe dodatki. Poza sterowaniem dostosowanym do „grzybka", jedynymi bonusami mają być galerie oraz... Dostęp do scen przerywnikowych. Zapowiada się przeciętniak, ale zawsze to nowa gra na PSP.

SUPREME COMMANDER 2

X360 kolejny raz zmierzy się ze strategią czasu rzeczywistego. Aby ułatwić zarządzanie bazą, kursor będzie automatycznie podpinał się pod najbliższy budynek. Ciekawie brzmi usprawniony system ochrony bazy – wreszcie nie trzeba stawiać miliona małych wieżyczek, a zamiast tego wystarczy zbudować działka na budynkach wyjątkowo narażonych na atak wroga. Z kolei dostęp do silniejszych jednostek ma zależeć głównie od sukcesów na polu bitwy, co teoretycznie pobudzi graczy do działania. Niestety, premiera dopiero w 2010 roku.



KONAMI | 2010 | PSP

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Grywalny Peace Walker dopiero na TGS

Niestety, na gamescom Kojima nie przywiózł grywalnej wersji nowego MGSa. Pierwsi łapy położą na nim Japończycy 24 września, kiedy rozpocznie się Tokyo Game Show. Na otarcie łez pozostał długi zwiastun, z którego można było dowiedzieć się kilku ciekawych informacji o grze.

Dla przypomnienia, Peace Walker jest pełnoprawną częścią Metal Gear Solid, kontynuacją Snake Eater. Kojima nie chciał się nią zajmować, ale młodzi autorzy, którym powierzył pieczę nad grą, nie potrafili wczuć się w realia świata lat 70. poprzedniego wieku – czasów, gdy groźba nuklearnej wojny wisiała w powietrzu. Sama gra natomiast powstaje dlatego, że Kojima Productions muszą mieć czas na stworzenie nowego silnika, więc trzeba dać coś fanom, aby za długo nie czekali (czytaj: Konami musi na czymś zarabiać). Tak na marginesie, nowy engine będzie napędzać MGS: Rising oraz kilka innych gier, w tym remake'i, sequele znanych serii oraz całkowicie nową grę, którą Hideo od wielu lat chciał stworzyć.

Pomysł na Peace Walkera był taki, żeby dało się ją łatwo skonwertować na konsole stacjonarne, a jednocześnie system rozgrywki oraz historia zostały tak przygotowane, aby po hipotetycznej konwersji na „duże" platformy gracze nie poczuli, że pierwotnie była to gra na PSP (nie mogą być widoczne żadne ograniczenia ani cięcia). Czyżby Kojima chciał w przyszłości dokonać szybkiego portu na PS3 i X360? Takie rozwiązanie na pewno spodobałoby się Konami.

Największą frajdę sprawi granie we cztery osoby w trybie kooperacji. We dwóch można chować się do jednego kartonu, a przy okazji wyszło, że przeciwnicy są głupi i niespecjalnie interesują się pudłami pojawiającymi się znienacka na ścieżce, którą patrolują od godziny. Po kartonach da się wejść na dachy budynków, a w pozostaniu niezauważonym pomoże skulony chód, po raz pierwszy wprowadzony do serii w Guns of the Patriots. W końcu przeciwnicy wykryją bohaterów i zacznie się jatka. Dobrym pomysłem jest stosowanie taktyki „back to back", czyli stanięcia plecami do partnera. Można podreperować mu zdrowie w ułamku sekundy, dzieląc się racją, a jeśli jednak polegnie, do życia przywróci go masaż serca. Najlepiej żeby w tym czasie pozostali dwaj gracze kucnęli i rozłożyli małe przenośne tarcze chroniące przed ostrzałem. Współpracując da się pokonać grupkę przeciwników i wspomagający ich czołg, ale i tak najbardziej kozacko wygląda akcja, gdy dwóch Snake'ów równocześnie obezwładnia dwóch strażników, najpierw ich podduszając, a następnie wpychając ich na siebie tak, że uderzają się głowami i mdleją. A co z trybem dla samotnego gracza? Kojima jak zwykle trzyma karty przy orderach. Pozostaje czekać na kolejne informacje. TGS już za miesiąc, spodziewajcie się wieści o Peace Walker w październikowym numerze NEO purasu. ■

LOST PLANET 2

Wersja na PS3 powstaje i wygląda świetnie

Tak jest, Lost Planet 2 na PlayStation 3 powstaje równocześnie z wersją na Xboxa 360, nie będzie więc niedorobioną konwersją. Przekonało nas o tym demo prezentowane na gamescom. Animacja ostra jak żyleta, żadnego zauważalnego doczytywania danych, woda pięknie zakrzywiająca obraz – nie ma do czego się przyczepić. Sterowanie nie zmieniło się od pierwszej części. Jest szybki obrót o 90 stopni (przydałby się w kilku grach TPP na PSP), można szybko przemieszczać się dzięki lince z hakiem, choć jeśli ktoś grał w Bionic Commando, na pewno nie będzie mógł przyzwyczaić się do mocno ograniczonego zasięgu.

Celem demka było ubicie dużego bossa. Bydlak olbrzymi, a przy tym zadziwiająco szybki, choć niespecjalnie rzucał się, gdy piraci wskoczyli mu na plecy. Wydaje się, że bohaterowie poruszają się odrobinę szybciej od Wayne'a z pierwszej części. Z potężną wyrzutnią rakiet dało się śmigać jakby ważyła co najwyżej kilka kilo. Spawn-pointy rozstawione są po dwóch stronach areny, potrzeba paru sekund, żeby je aktywować. W tym czasie można zarobić plombę od szefa i pożegnać się z życiem.

Autorzy bardzo chcieliby, żeby w grze znalazł się tryb split-screen dla dwóch graczy, na pewno doczekamy się również jakiegoś DLC. Jak to w grach Capcomu. Czekamy na kolejne wieści. ■

CAPCOM | 2010 | X360, PS3

SINGULARITY

W Rosji śmieją się z botoksu

Nasi wschodni sąsiedzi do odmładzania używają czegoś lepszego – tajemniczego pierwiastka E99, który ma niezwykłe właściwości odmładzające, ale też postarzające. Udało im się stworzyć urządzenie, które w mgnieniu oka sprawia, że człowiek rozsypuje się w proch, a zniszczone, zardzewiałe beczki na nowo stają się lśniące i pachną nowością. To cacko uratuje tyłek bohaterowi Singularity, drugiemu pilotowi amerykańskiego samolotu szpiegowskiego, który rozbił się nad wyspą, gdzie Rosjanie w latach 50. XX wieku przeprowadzali eksperymenty nad E99, ale tak się ich przerazili, że uciekli stamtąd pozostawiając za sobą żołnierzy pilnujących, by nikt się tam nie dostał, ani nie opuścił wyspy.

Akcja toczy się w roku 2010, choć często bohater zostanie przerzucony do 1950. Na przykład, gdy będzie musiał zapobiec katastrofie statku. Wejdzie na wrak i nagle mrok zastąpi światło dzienne, a zniszczone kontenery odzyskają blask. Pojawią się też rosyjscy żołnierze. Naciskając RB/R1 można ich rozsypać w pył, ale z cudownych mocy urządzenia nie da się korzystać bez przerwy. Należy odczekać chwilę aż się zregeneruje. Jest czas, żeby przetestować broń. Pistolet wykorzystujący E99 pozwala wystrzelić pocisk, a następnie kierować nim w zwolnionym tempie. Analogiem. Żyroskopy Dual Shocka nie zostaną wykorzystane.

Wbrew temu, co napisaliśmy we wstępie, wyglądające jak kompas urządzenie napędzane E99 odmładza wszystko, ale nie ludzi. Nie zmienia ich w niemowlaków, tylko w żądne krwi bezmyślne bestie. Atakują każdego, również byłych kamratów, co pomaga bohaterowi w walce. Można także użyć rozmaitych przedmiotów, na przykład postarzyć beczkę (zgiąć) i cisnąć nią we wrogów jak dyskiem, albo wyprostować ją (odmłodzić) i rzucić, a wybuchnie przy kontakcie z celem. Da się zmienić osłonę w pył, zaskakując tym przeciwnika, a cudowne urządzenie umożliwia nawet wyrywanie wrogom broni lub tarczy. Gra momentami przypomina BioShocka, ale czy będzie warta uwagi? Jeśli zagadki związane z manipulowaniem czasu zostaną dobrze zaprojektowane, z chęcią zagramy. ■

SQUARE ENIX | WIOSNA 2010 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

FINAL FANTASY XIII

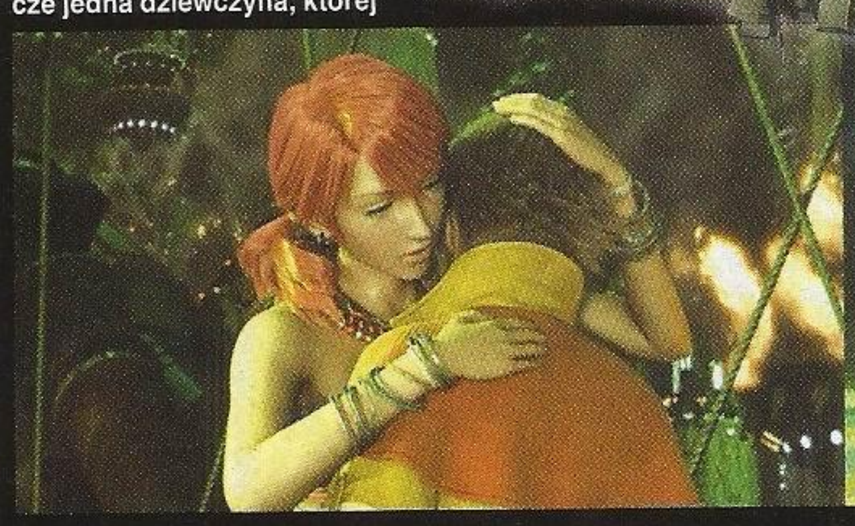
Odliczanie do premiery czas zacząć

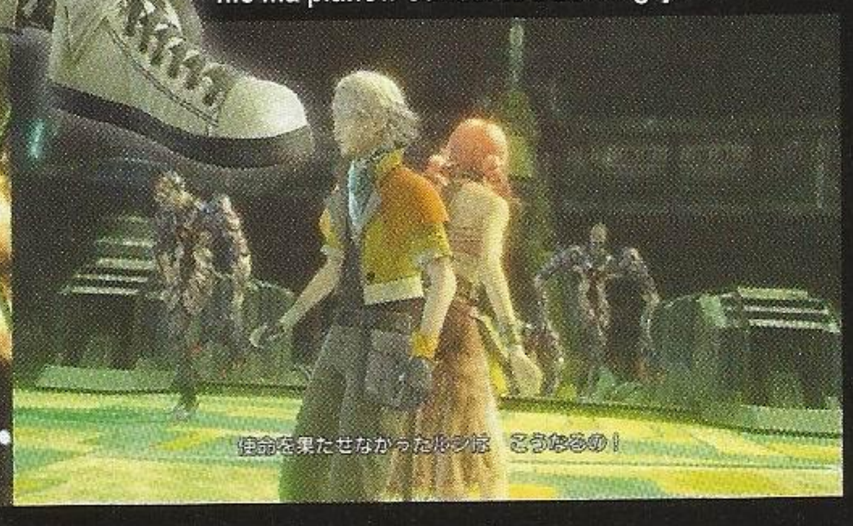
Do premiery „trzynastki" w Japonii pozostało tylko kilka miesięcy, więc oficjalne zapewnienie o tym, że gra jest ukończona w dziewięćdziesięciu procentach uspokoiło fanów. Naturalnie chodzi o wersję na PS3. Xbox 360 może pochwalić się na razie siedemdziesięcioma procentami, co i tak zaskakuje, bo prace nad konwersją ruszyły stosunkowo niedawno. Nie ma na razie potwierdzenia liczby DVD, na których zostanie upchnięta gra, ale ponoć Square Enix celuje w trzy płytki.

Fabuła najbardziej oczekiwanego jRPG na konsole nadal pozostaje tajemnicza, a gamescom niewiele wyjaśnił w tym temacie. Fal'cie to boska rasa, która stworzyła zamknięte terytorium Cocoon, by odgrodzić je od zagrożeń świata zewnętrznego znanego jako Pulse. Część ludzi została obdarzona specjalnymi zdolnościami, by służyć swoim stwórcom. Mówi się o nich L'cie. I jak to zazwyczaj bywa, z wielką mocą wiąże się wielka odpowiedzialność, co najprawdopodobniej będzie oznaczać tyranię i niesprawiedliwość. Jednak to tylko domysły, pewne jest natomiast to, że Jill Nabato, która pojawiała się już na zwiastunach, będzie jednym z głównych przeciwników. Dowodzi ona Świętą Armią, a jej niewinna twarz i fachowe okulary kłócą się z bezwzględnym charakterem. Okazało się również, że Sazh ma syna, a do drużyny dołączy jeszcze jedna dziewczyna, której imienia nie podano. Słodka uczennica w krótkiej spódniczce, nie stroniąca od różu. Z kolei Yaag Rosch to człowiek z misją i wyglądem Sephirotha, który chce zapewnić pokój w Cocoon. Główny wątek wystarczy na pięćdziesiąt godzin, a zabawę wydłużą zadania poboczne.

W systemie walki odnotowano kilka nowości. Paradigm Shift to taki Gambit z FFXII, czyli opcja ustawiania zachowań drużyny. Agresywne, defensywne, nastawione na leczenie – można je zmieniać w trakcie walki. Szczegółów na razie brak, bo pomysł jest nowy i producent dopiero go wprowadził. Pewne są natomiast transformacje Summonów: Shiva zamienia się w motocykl, a Odyn w konia, którego dosiada Lightning (i tylko ona – do bohatera przypisany jest konkretny Summon). Gra przechodzi wtedy w tryb Gestalt, w którym gracz przejmuje bezpośrednią kontrolę nad bohaterami, a nie tylko wydaje im polecenia.

Zapowiedź nowej PS3 pozytywnie wpłynie na premierę Final Fantasy XIII. Yoshinori Kitase stwierdził, że to doskonały moment na wydanie gry, której premiera ma odbyć się zimą w Japonii i na wiosnę przyszłego roku w USA i Europie, a po cichu przyznał, że ma już w domu dwie konsole PS3, a teraz dokupi trzecią... Angielski dubbing jest już gotowy, a animacje twarzy i synchronizacja ruchu warg zostaną przygotowane od nowa na potrzeby anglojęzycznych wersji gry. Kitase zapowiedział, że Square Enix chciałoby zaprezentować japończykom nowe demo Final Fantasy podczas Tokyo Game Show. A co zresztą świata? Jeśli pojawi się wersja demonstracyjna, to będzie to zupełnie inny fragment rozgrywki od tego, który był dodawany do Advent Children. W dodatku demko miałoby trafić na Xbox Live i PlayStation Network. Czyżby Square Enix wreszcie odkryło, że mamy XXI wiek? Możliwe, choć na razie nie ma planów odnośnie DLC do gry. ■





GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DJ HERO

Każdy, kto w latach 90. marzył, by scratchować Willowi Smithowi przy Summertime, na pewno wyczekuje październikowej premiery DJ Hero. Bo Jazzy Jeff jest obok Tiesto potwierdzonym didżejem i licencyjną chlubą Activision Blizzard. Sam kontroler jest dużo bardziej skomplikowany niż plastikowe gitarki, a gracz musi jednocześnie ogarnąć miksowanie lewego lub prawego kanału dźwięku, scratchować płytkę i w odpowiednim momencie odpalić specjala. Brzmi skomplikowanie? W praktyce też nie ma łatwo, ale daje kopa i można niewielkim wysiłkiem zamienić się w DJa. Nie możemy się doczekać, kiedy w redakcyjnym zaciszu przysiądziemy nad tym tytułem i sprawdzimy wszystkie dostępne kawałki autorstwa między innymi Gorrillaz, Gwen Stefani, Jay-Z albo Cypress Hill. Tłuste bity. Muzyka naprawdę rządzi, sama gra... mamy mieszane uczucia. Chcemy pograć więcej.

GOD OF WAR III

Sony udostępniło szerokiej publiczności to samo demo, które pokazywało na E3. Szkoda, chcielibyśmy zobaczyć coś więcej, na przykład, co dzieje się, gdy gigant, na grzbiecie, którego walczy Kratos, nagle wstaje. W takiej sytuacji pozostało ponownie sklepać kilku słabych gości, a następnie oderwać Heliosowi głowę i oświetlić nią drogę w ciemnym tunelu. Grafika na szczęście nie jest fotorealistyczna, ale i tak widok odrywanych ścięgien robi bardzo nieprzyjemne wrażenie. Demo kończy się sekwencją, gdy Kratos z bardzo dużą prędkością wznosi się na skrzydłach ogromnym tunelem. Trzeba szybko reagować, by uniknąć spadających kamieni. Czy możemy dostać pełną wersję już teraz, zamiast w marcu 2010?

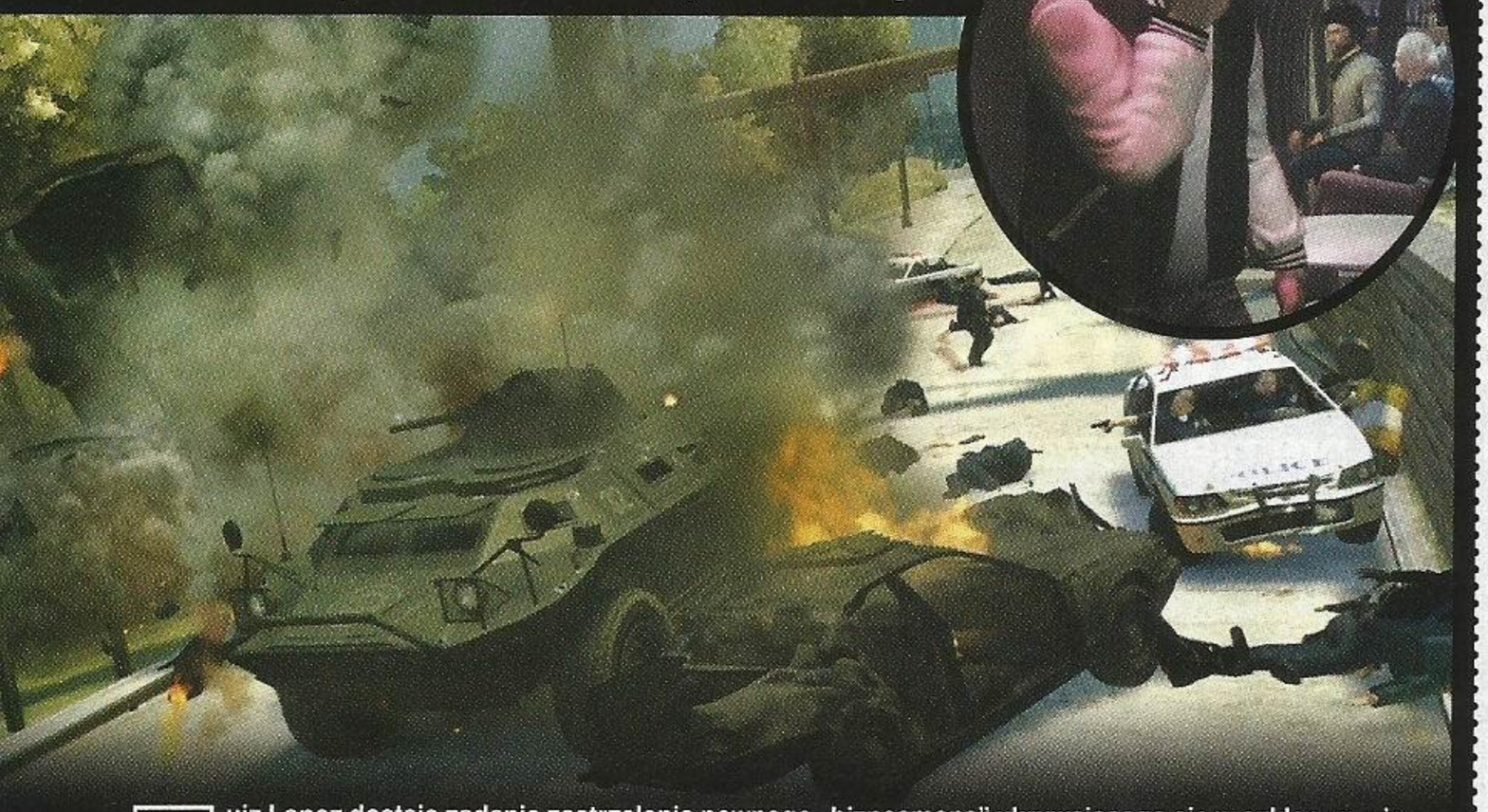
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED – ULTIMATE SITH EDITION

Gra sprzedała się świetnie, ale otrzymała „jedynie" dobre recenzje – czy można poprawić tę opinię? Pomysł LucasArts jest prosty: wrzućmy wszystkie dostępne w sieci poziomy na płytkę z grą, dodajmy coś ekskluzywnego i voila! Nadprogramowo zawitamy na Tatooine i na Hoth, a wydarzenia przedstawione w grze będą znacznie różnić się od kanonu znanego z kinowej Sagi. Wreszcie nikt nie boi się postawić pytania „co by było, gdyby..." w uniwersum Gwiezdnych Wojen, więc fani mieczy świetlnych mogą zastanowić się nad zakupem nowej edycji Force Unleashed. Losy Starkillera znacznie rozbudowano i nie chcąc zdradzić zbyt wiele, mogę tylko zaręczyć, że będzie mrocznie i do głosu dojdzie ta mniej optymistyczna Strona Mocy. Niech będzie z Wami.

ROCKSTAR | PAŹDZIERNIK 2009 | XBOX 360

GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY

Krwawa jatka w różowej dzielnicy

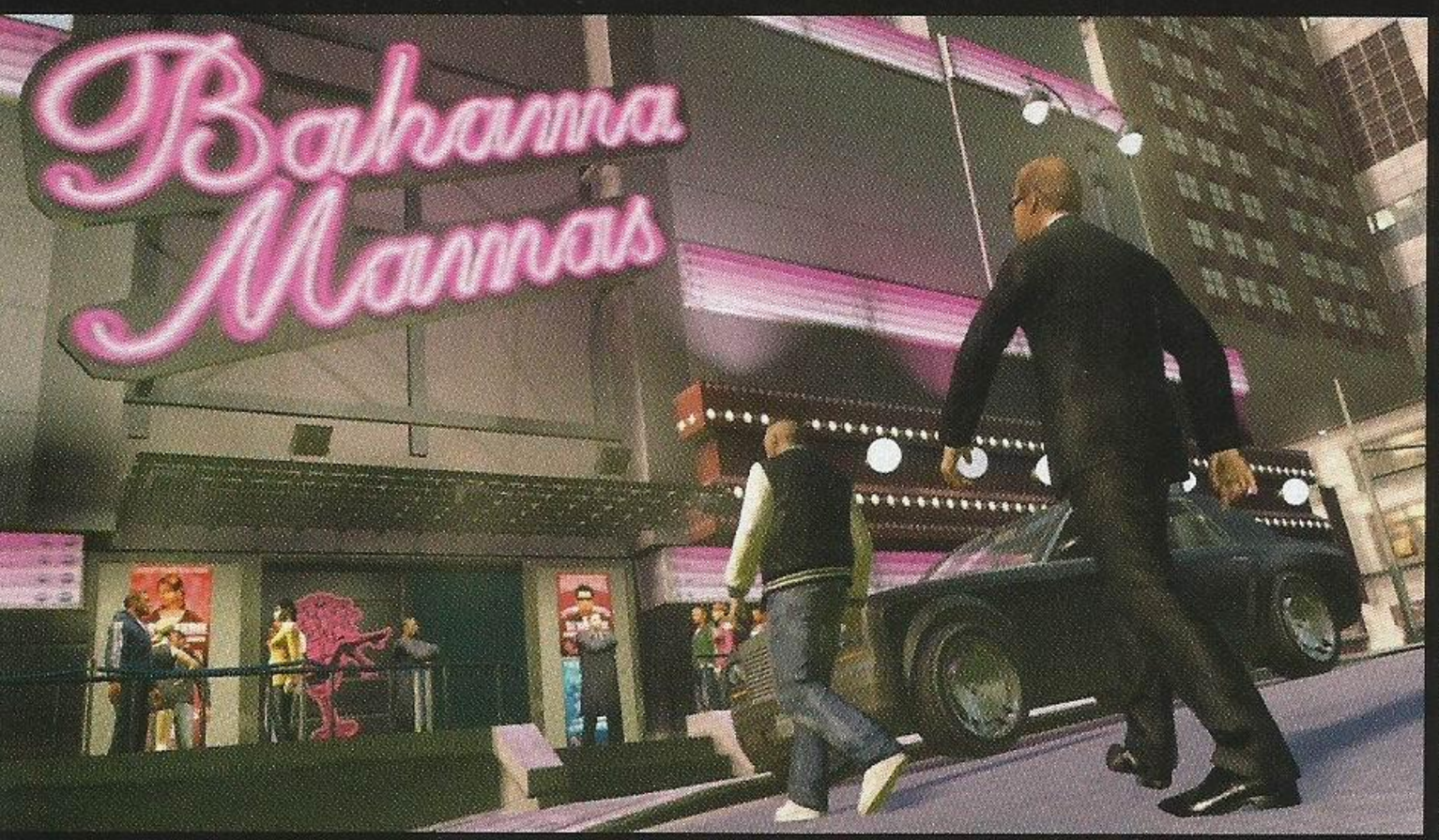


Luiz Lopez dostaje zadanie zastrzelenia pewnego „biznesmena" ukrywającego się w szklanym wieżowcu pilnie strzeżonym przez uzbrojonych po zęby zbirów. Musi poszukać innej drogi, by dostać się do środka. Najlepszym pomysłem jest wyskoczyć z helikoptera i po krótkim locie na spadochronie wylądować na dachu budynku. Niespodzianka! Skakanie na spadochronach powraca do serii GTA. Strzelają korki, leje się szampan, a Luiz ubrany w wytarte dżinsy i fleka zaczyna rozpierduchę, gdy już wewnątrz budynku dostrzega go ochroniarz. Pytacie o nowe bronie? Odpowiadamy: pistolet maszynowy FM P90 doskonale znany fanom serii Perfect Dark. Wypluwa 900 (dziewięćset!) kul na minutę. Kolejni przeciwnicy padają jak muchy, Luiz tymczasem rzuca na ścianę bombę, która przykleja się do powierzchni i złowieszczo pika. Gdy bohater decyduje się ją aktywować, wybucha drobny pożar, na co natychmiast reagują zraszacze i z sufitu tryska woda. Przeciwnicy są trochę tępi i stoją w ściśle określonych miejscach zamiast szukać lepszej osłony przed zabójczymi zabawkami Lopeza. Ba, czasem nawet go nie widzą, gdy wychyla się zza rogu, więc Luiz bez wysiłku zasadza headshoty.

Cel skrył się w pomieszczeniu z jednym wyjściem. Zły pomysł. Za to dobrym pomysłem jest zaminować je, żeby później szybko powstrzymać nadciągające posiłki. Krótka rozmowa, kula biznesmenowi w łeb i misja wykonana, ale jeszcze trzeba uciec. Najlepiej przez okno. Ponowny lot na spadochronie kończy się na pędzącej ciężarówce. Efektowne? Jeszcze jak! Ballad of Gay Tony będzie najbardziej napakowane akcją ze wszystkich trzech „części" GTA IV. Gdyby lądowanie nie powiodło się, albo gracz miał po prostu ochotę na powtórkę, pojawi się opcja przejścia misji jeszcze raz. Opcja replay mission została wprowadzona w Chinatown Wars i jak widać przyjęła się.

Czas na drugą misję. Yusuf Amir zleca Luizowi „pożyczenie" nowoczesnego helikoptera bojowego od gangsterów przebywających na ekskluzywnym jachcie. Krótka wycieczka samochodem do przystani, później spokojna jazda motorówką (łodzie patrolowe nie mogą zauważyć bohatera), a na koniec szybki „szach" i Lopez już pilotuje helikopter, co tak bardzo podoba się Amirowi, że aż prosi o przetestowanie maszyny na okradzionych bandytach. Helikoptery bojowe to kolejna nowość w GTA IV, ale trzeba uważać, żeby za bardzo się nie podniecić i radośnie strzelając do jachtu, a następnie uciekających motorówek, nie wpaść przypadkiem do wody. Jak to zrobił prezentujący grę pracownik Rockstar. Pomógł tym samym uciekającym, którzy niespecjalnie radzili sobie ze strąceniem go za pomocą wyrzutni rakiet.

Obie misje miały pokazać, że tym razem gra będzie naszpikowana akcją i to nie byle jakim strzelaniem, a maksymalnie adrenalinopędnym. W przerwach pomiędzy zabijaniem ludzi Luiz Lopez odwiedzi kolorowe nocne kluby różowej dzielnicy Liberty City i zobaczy, jak bawią się najbogatsi mieszkańcy miasta, towarzystwo, do którego sam niespecjalnie pasuje. Ballad of Gay Tony ukaże się pod koniec października na XBLA, a także w wersji pudełkowej wraz z poprzednim dodatkiem The Lost & Damned. Zestaw będzie nazywać się Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. Czekamy! ■



EA | WIOSNA 2010 | XBOX 360

MASS EFFECT 2

Misja samobójcza

W kontynuację przygód komandora Sheparda mogliśmy już pograć, ale BioWare ujawniło także garść nowych informacji oraz zwiastun i to od nich zaczniemy. Skupiono się na potężnej stacji kosmicznej Omega, która wydaje się być jedną z kluczowych lokacji w Mass Effect 2. To stacja wydobywcza rządzona przez najemników, miejsce, w którym załatwia się wszelkie szemrane interesy, gdzie można zdobyć cenne informacje, nietuzinkowy ekwipunek i zarobić kilka guzów. Nad tym, by tych ostatnich Shepard zebrał jak najmniej, czuwać będzie nowy potencjalny członek drużyny – Kroganin Grunt – idealny kandydat do samobójczej misji, wokół której kręcić się będzie fabuła „dwójki".

Odpowiednie skonstruowanie drużyny będzie miało krytyczny wpływ na szanse jej powodzenia – ale na to trzeba spoglądać z przymrużonym okiem, „jedynkę" dało się przecież zrobić samymi inżynierami. Ponadto po raz kolejny przebąkiwano o tym, że poziom Sheparda nie zostanie przeniesiony z save'a z ME1 – w sumie to zrozumiałe, ciekawe jednak, jak nagłe osłabienie komandora zostanie przełożone na fabułę. Najważniejszymi decyzjami z ME1, które wpłyną na kształt rozgrywki w sequelu, będzie końcowy wybór z Virmiru, rozstrzygnięcie losów rady oraz to, z kim Shepard wskoczył pod kołdrę. Bardzo istotnym będzie też to, po której stronie moralności opowiedziała się postać – początek gry ma wyglądać zupełnie inaczej dla renegata, a inaczej dla idealisty.

Demko natomiast pozwalało radośnie postrzelać z kilku fuzji (shotgun, karabin, wyrzutnia rakiet), o SI przeciwników można powiedzieć, że nawet bez wsparcia partnerów Shepard poradziłby sobie bez problemów, choć atak kolbą to zły pomysł (jest bardzo słaby). Kilkanaście minut gry to zdecydowanie za mało, żeby się wypowiadać na temat rozgrywki, pozostańmy przy tym, że jeśli chodzi o grafikę ciężko się do czegoś przyczepić, a ostre wchodzenie rozmówcom w zdanie daje bardzo satysfakcjonujące poczucie siły.

Wzięto się również za największe wady ME1 – niezbadane światy mają być zupełnie przemodelowane i o wiele ciekawsze w poznawaniu, a nieco niezgrabny Mako zostanie zastąpiony nowym, „absolutnie wspaniałym" pojazdem. I słusznie, już nie możemy się doczekać. ■

SONY | 1 PAŹDZIERNIKA 2009 | PSP

GRAN TURISMO

Lepiej późno niż wcale

A na dokładkę „prawie" darmo, wystarczy kupić PSP go w dniu premiery, by uzyskać kod uprawniający do ściągnięcia z PS Store Gran Turismo PSP. Na gamescom mieliśmy okazję po raz pierwszy obadać wyczekiwaną od maja 2004 roku grę Polyphony na odchudzonym, rozsuwanym modelu przenośnej konsolki. Cóż można powiedzieć – jest dobrze, a jak na możliwości PSP nawet świetnie, gra śmiga płynnie, sterowanie jest całkiem niczego sobie, nawet pomimo tego, że „pieprzyk" PSP jest trochę za mały. Nie da się jednak ukryć, że grafika jest na poziomie późnego PlayStation, powiedzmy Gran Turismo 2, choć na małym ekraniku (PSP go ma ekran trochę mniejszy niż stare modele) wygląda naprawdę dobrze, nawet pomimo widocznego „ząbkowania". Największą atrakcją związaną z GT na PSP w Kolonii był dźwig, na którym podwieszony żurnalista mógł grę wypróbować. Z tej atrakcji nie skorzystaliśmy, woleliśmy pograć siedząc na oponach na stoisku Sony. Posiadacze PSP i fani motoryzacji mają na co czekać – ponad 800 samochodów i 35 tras to liczby przytłaczające na przenośnej konsoli. ■

www.madgames.pl

KONSOLE GRY AKCESORIA | PS2 PS3 PSP X360 NDS WII | SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

HURT / WYSYŁKA 24H / FILMY BLU-RAY

GRY NA PSP / PS3 / XBOX360 OD 30 ZŁ

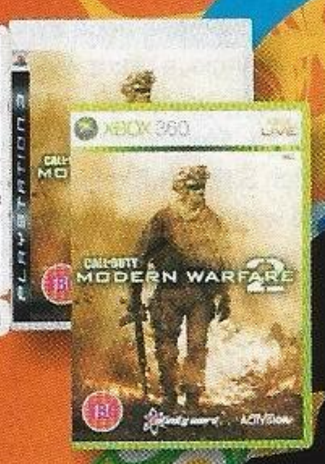
199

179

12 LAT DOŚWIADCZENIA W WALCE Z NUDĄ

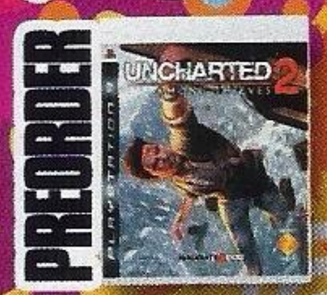
179

PREORDER



PREORDER

PREORDER



179

PSP3004 599

PS3 80GB 1339

PREORDER

PREORDER

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

GCZYNNE: PON - PT: 11-20 / SOB: 10-14

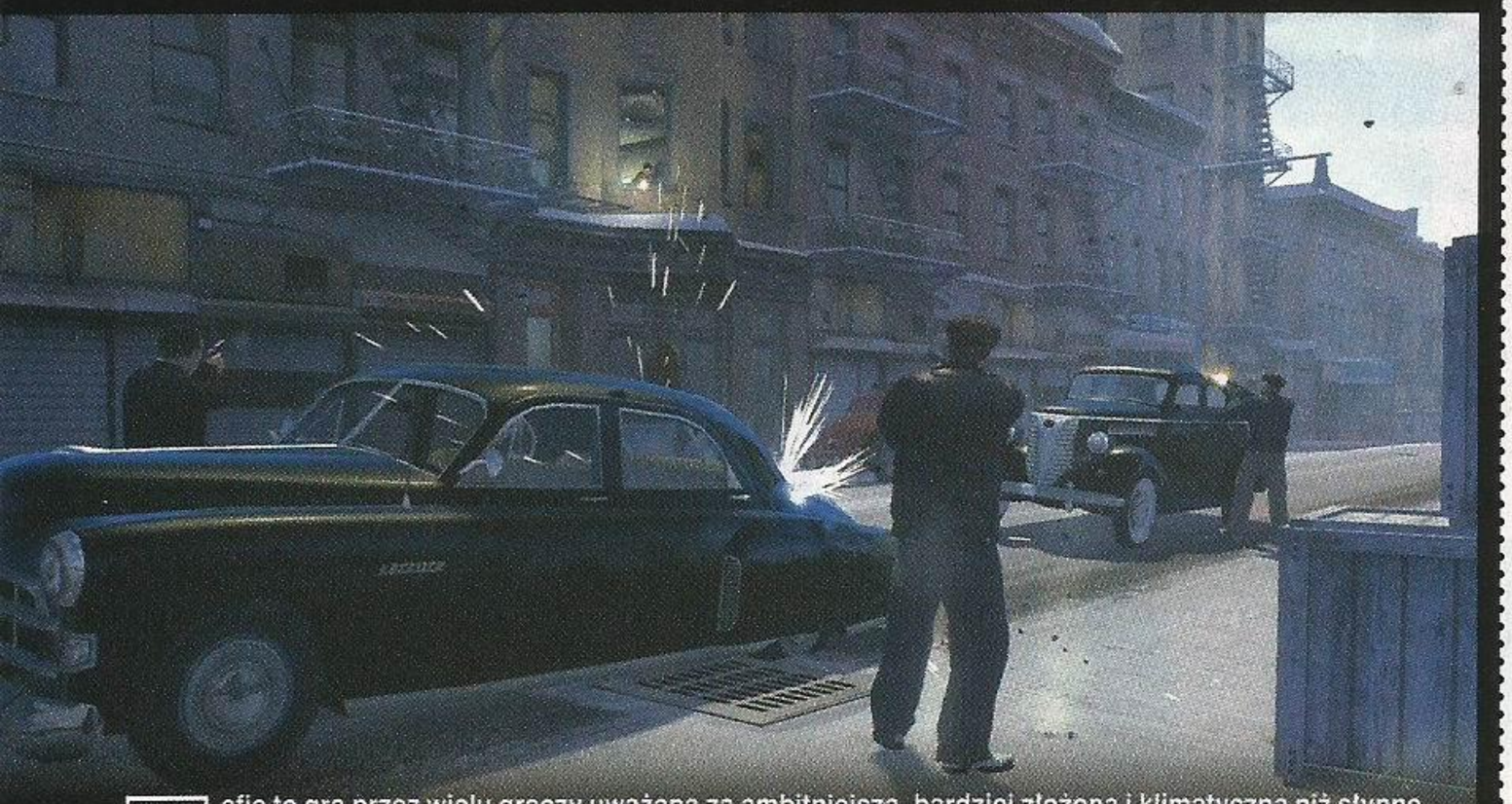
MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

2K GAMES | WIOSNA 2010 | XBOX 360, PS3

MAFIA II

Chłopcy z ferajny rzucają wyzwanie gejowi Tony'emu

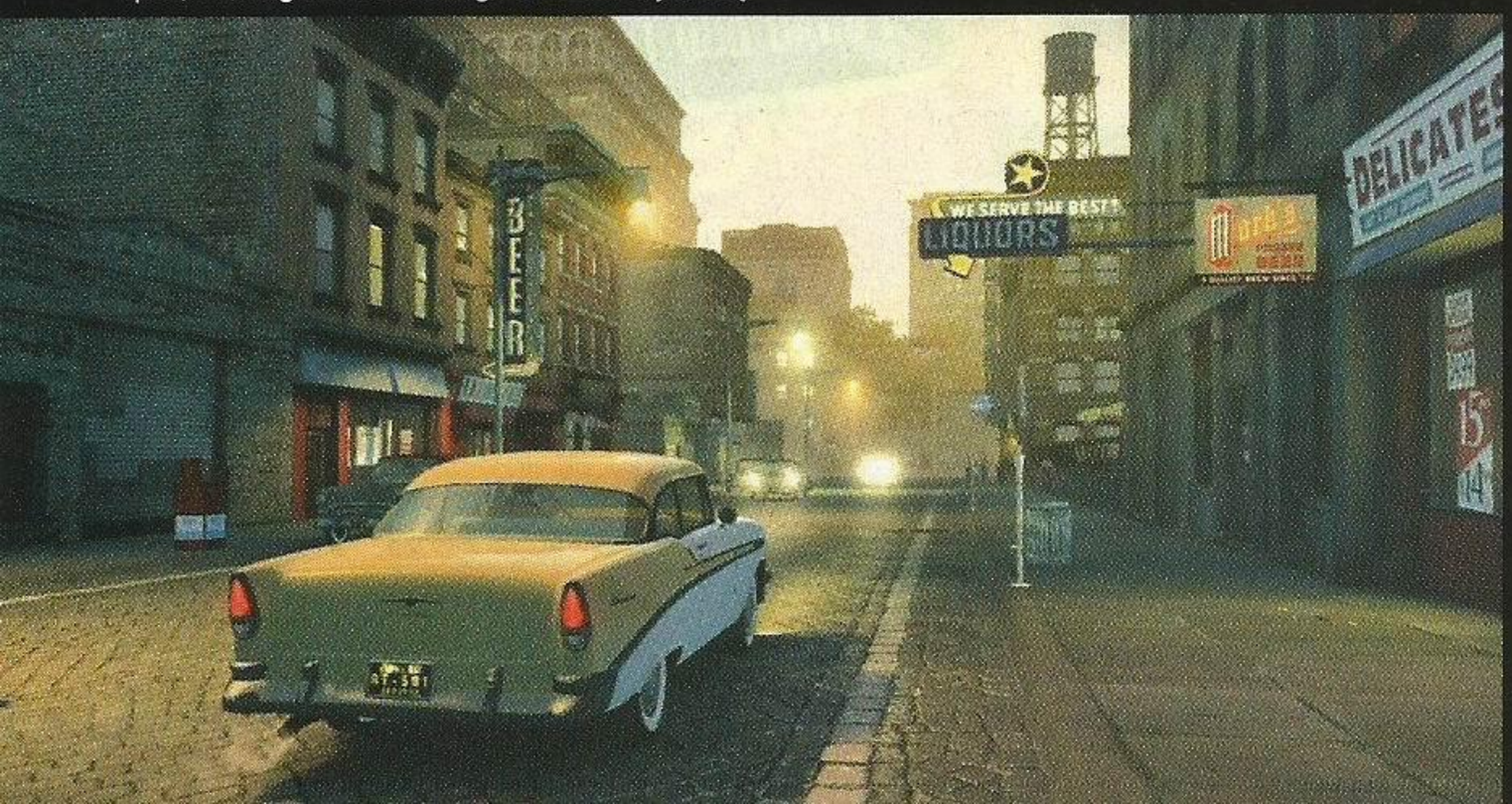


Mafia to gra przez wielu graczy uważana za ambitniejszą, bardziej złożoną i klimatyczną niż słynne GTA. Portfelowe głosowanie pokazało jednak, że te sprawy nie są najważniejsze, albo że pies leży pogrzebany w marketingu. Tak czy siak, Mafia dostała wystarczająco dużo głosów, by uniknąć betonowych bucików zapomnienia i zniknąć w mętnych wodach historii. W sequelu przedstawione zostanie dziesięć lat z życia gangstera Vito. Demko rozpoczęła scenka, w której bohater kręci się po domu, bierze piwko z lodówki i zastanawia się czy umyć plecy damie negocjowalnego afektu stojącej pod prysznicem. Rozmyślania przerywa telefon od Giuseppe, który zleca zadanie. Vito musi podziękować pani i wciągnąć na siebie ciuchy. Z szafy można wybrać buty, elegancką koszulę i spodnie. Podczas krótkiego spaceru po schodach da się zaobserwować codzienne życie w budynku – sąsiad dobija się do drzwi, błagając żonę, żeby mu przebaczyła i go wpuściła, sprzątaczka myje podłogę – co w połączeniu ze szczegółową grafiką daje naprawdę sympatyczny obraz. Autorzy przygotowują ponad sto takich takich tętniących życiem wnętrz. Przejście z budynku na ulicę, a potem do garażu Vito odbywa się bez doczytywania danych, na miejscu bohater wybiera wóz (docelowo paleta pojazdów ma liczyć 50 wiernie odwzorowanych furek). Samochody opisane są szeregiem współczynników, ale uwagę zwraca pozycja „tuning" – Vito spędzi w warsztacie trochę czasu modyfikując swe maszyny.

Zanim bohater ruszy za wskaźnikiem na radarze, jest świadkiem scenki ze wspomnianą wcześniej dziewczyną do towarzystwa. W jej samochód wjechał jakiś wyjątkowo nerwowy brutal. Teraz twierdzi, że to jej wina i już ma ochotę ją bić. Vito może przejść obok obojętnie, albo przetrzepać drania i zarobić wdzięczność panny. Trzepanie drania odbywa się za pomocą ciosu słabego, silnego i uniku – drab też potrafi przyłożyć, więc trzeba uważać. Walka jest brutalna i dość realistyczna. Właśnie realizmem Mafia zawsze odróżniała się od GTA. Dla przykładu, kiedy później gliniarz przyłapuje Vito na machaniu klamką, prosi go grzecznie o... okazanie zezwolenia na broń. Które to zezwolenie bohater może mieć! Na potrzeby dema dał jednak w długą, na co gliniarz wcale nie odpowiedział ostrzałem, tylko pościgiem. Jak widać, nie każde przejechanie na czerwonym, czy inne drobne wykroczenie musi kończyć się masakrą i wzywaniem Gwardii Narodowej.

Policja w Mafii II nie jest wszystkowiedząca i można przed nią zbiec na logiczne sposoby – zależne od tego czy ścigany jest sam Vito, czy też gliniarze starają się namierzyć jego wóz. W pierwszym przypadku wystarczy zniknąć pałkarzom z oczu i wciągnąć w sklepie nowe ciuchy, w drugim można pozbyć się samochodu albo odwiedzić tradycyjny warsztat i przemalować blachę. Ewentualnie przestrzelić opony w radiowozach, żeby nie mogli kontynuować pościgu. Unikanie policji jest mocno zalecane, bowiem Vito to nie Dżon Rambo i długie ramię sprawiedliwości szybko kładzie go do piachu, wybijając z głowy uliczne wojny. Całość wygląda doskonale. Miasto prezentuje się rewelacyjnie, kostka brukowa wygląda wspaniale, tekstury podłoża i budynków są tak różnorodne, jak tylko się da. Poszczególne rejony wyraźnie różnią się zabudową, od razu wiadomo, że wjechało się do Chinatown, albo do dzielnicy industrialnej pełnej magazynów i fabryk. Nie brakuje też takich detali, jak szczury kręcące się po podwórkach. Zachwycać można się długo, choćby pięknymi wybuchami czy realistycznymi teksturami twarzy bohaterów.

Mafia II to rozległy, piękny sandbox, poskryptowany tak, że w oko nie kłuje, ale trzyma w ryzach filmową opowieść o chłopakach z ferajny. Autorzy obiecują, że oprócz wątku głównego, rozległy świat gry zaoferuje wiele zdarzeń losowych, pobocznych atrakcji i smaku gangsterski z lat minionych. Szykuje się konkretny sequel, mości graczowie. Jak go wreszcie wydadzą. ■

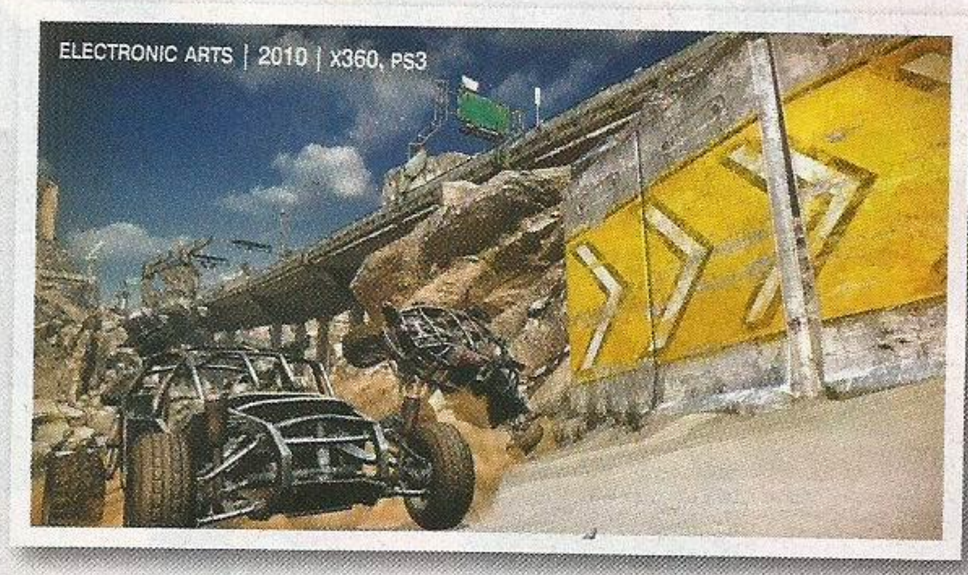


BETHESDA | WIOSNA 2010 | X360, PS3

BRINK

Futurystyczny, zespołowy shooter

Strzelanka fpp autorstwa Splash Damage zapowiada się ciekawie z kilku powodów. Po pierwsze – akcja rozgrywa się w dryfującym mieście przyszłości znanym jako Arka, w którym ścierają się dwie armie: siły porządkowe i ruch oporu, a gracz może opowiedzieć się po którejkolwiek ze stron konfliktu. Różnią się one zasadniczo, przede wszystkim wyglądem – porządkowcy noszą schludne, błyszczące uniformy, podczas gdy buntownicy odziani są w domowej roboty zbroje pozbijane z opon, nieregularnych kawałków blachy czy tablic rejestracyjnych. Po drugie – gracz stworzy własną postać od zera, za pomocą całkiem rozbudowanego edytora. W końcu, po trzecie – gra ma mieć względnie otwartą strukturę, a kolejne misje pojawiające się wraz z rozwojem akcji, dostępne będą z wygodnego obrotowego menu. W Brink akcja trwa nieustannie, a gracz wykonuje zadania dla dobra oddziału; w kooperacji każdy gracz będzie dostawał inne, żeby przyczynić się do zwycięstwa swej ekipy. Elementem zachwalanym przez twórców jest system zwany przez nich S.M.A.R.T. mający ułatwiać i uatrakcyjniać poruszanie się. W praktyce wygląda to jak uproszczony Mirror's Edge – ot, po wciśnięciu przycisku i pobiegnięciu w kierunku przeszkody, postać przeskoczy nad lub prześlizgnie się pod nią, ale wybór zależy tu od grającego – gdy spojrzy nieco w górę, postać przeskoczy nad przeszkodą, gdy nieco w dół – będzie chciała przemknąć pod nią. Zapowiada się to dość ciekawie. Brink prezentuje się naprawdę ładnie – szczegółowo zaprojektowane poziomy kontrastują z nieco karykaturalnymi postaciami, a całość napędza odpowiednio dopasiony silnik id Tech 5, który wprawi w ruch również nadchodzące (i wyglądające kosmicznie) RAGE od id Software. Przed tą produkcją jeszcze długa droga do naszych napędów, ale z chęcią zaczekamy, bo wygląda całkiem intrygująco. Nie zraził nas nawet pokaz gry odbywający się w blaszanym kontenerze bez wentylacji, gdzie było jakieś 50 stopni i zero tlenu, co prowadzący pokaz Paul Wedgewood skwitował „it was the hottest presentation on the floor, hands down". ■



ELECTRONIC ARTS | 2010 | X360, PS3

RAGE

Gdy Doom spotyka Fallouta

Spodziewaliśmy się, że nowa gra id Software będzie ultraszybkim shooterem, a rzeczywistość okazała się zupełnie inna. To nie Quake, bardziej BioShock, a akcja na najwyższych obrotach dotyczy fragmentów jeżdżonych. Dorobienie się lepszych pojazdów w postapokaliptycznym świecie to nie lada wyzwanie, ale warto się starać, bo dodatkowe wzmocnienie pancerza, czy silniejsze bronie pozwolą przetrwać nie tylko podczas swobodnej jazdy po świecie gry, ale także w trakcie wyścigów – zbóje lubią wyskoczyć znienacka zza wydmy i uatrakcyjnić zawody strzelając do biorących w nich udział.

Animacja płynna jak żyleta, jest również przyjemny autoaim (albo włączono go na potrzeby prezentacji – niestety, nie mogliśmy zagrać) pozwalający sadzić heady mutantom, aż miło. Efekty towarzyszące eksplozjom to orgia dla oczu, dzięki silnikowi Tech 5 ogień i dym wyglądają tak dobrze, jak nigdy dotąd. W ogóle gra jest przepiękna, realistyczne oświetlenie rządzi, budynki i pomieszczenia w miasteczku pełne są maleńkich detali, zaś postacie duże i napakowane polygonami, jak świąteczny indyk farszem. Ale grafika to nie wszystko. Czy przez pomieszanie wyścigów i FPSa gra nie stanie się „dla nikogo"? Na pewno łykną ją fani Fallouta, choć jest od niego znacznie prostsza. ■

FINAL FANTASY XIV ONLINE

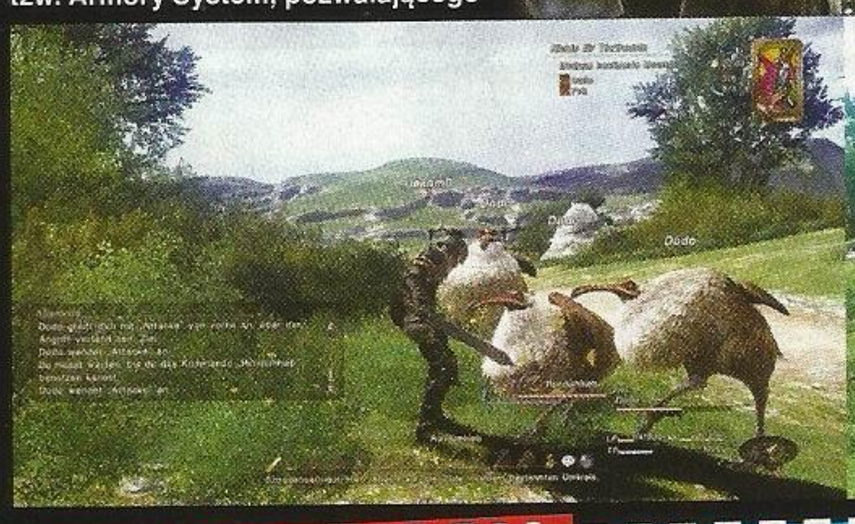
Kolejna grupowa fantazja

Na GC 09 w końcu pokazano nowego sieciowego Finala w akcji. Trzeba przyznać, że prezentuje się całkiem nieźle – zwłaszcza jak na MMORPG. Modele postaci są szczegółowe, a ich animacja i mimika nie budzi większych zastrzeżeń. Może czasem poruszają się nieco sztywno, ale przed autorami nadal kupa czasu na dopracowanie tego aspektu gry. Równie dobrze przedstawia się otoczenie, włącznie z dynamicznie zmieniającą się pogodą potrafiącą płynnie przechodzić ze słonecznego poranka w pochmurny wieczór czy deszczową noc. Jedyne, co jak na razie kłuje w oczy, to nieco zbyt widoczne dorysowywanie się krajobrazu. Można się spodziewać, że w gotowym produkcie takich przykrych niespodzianek nie będzie.

Autorzy starają się jak mogą, aby złagodzić graczom przyzwyczajonym do FFXI transfer do nowego świata. Dlatego też wygląd dostępnych ras, a także potworów nie będzie zbytnio dobiegać od tych z „jedenastki" (mała dygresja: Chocobo pojawią się w grze w jakiejś formie, ale raczej nie będą jedną z ras do wyboru. „Naprawdę chcesz grać jako Chocobo?" – Hiromichi Tanaka, producent FFXIV). Także świat nie zmieni się zbytnio w porównaniu do tego, do czego przywykli gracze – to nadal bardziej „fantastyczna" odmiana Final Fantasy, choć twórcy zapowiedzieli, że elementów techniki pojawi się nieco więcej. Muzykę ponownie skomponuje Nobuo Uematsu.

Sporym modyfikacjom poddana ma zostać idea rozwoju i dopasowywania postaci do indywidualnych upodobań gracza. Główna w tym rola tzw. Armory System, pozwalającego na przyporządkowanie herosowi roli odpowiadającej używanej (bądź też tworzonej) przez niego broni. Owych ról ma być w grze całkiem sporo, a będą dzielić się na cztery kategorie: Adepci Wojny (specjaliści od broni białej), Adepci Magii (pobratymcy Gandalfa Szarego), Adepci Ziemi (pozyskujący przydatne składniki z otoczenia) oraz Adepci Ręki (wyspecjalizowani w technologii i tworzeniu uzbrojenia). Podczas walk będzie liczyć się klasa postaci oraz to, jak długo posługuje się ona daną bronią, a nie jak w „jedenastce", liczba punktów doświadczenia zdobytych podczas wcześniejszych potyczek. Szczegóły systemu walki pozostają tajemnicą; wiadomo tyle, że siła ataku ma zależeć od miejsca, w którym stoi postać (na wzniesieniu, w dołku), a bronie będą niszczyć się w miarę używania. Ponadto, w tej chwili autorzy przewidują tylko rozgrywkę PvE (player vs. enemy), a PvP (gracze przeciwko sobie) może dodadzą później. Wszystko zależy od wyników obszernych beta-testów (zamknięte i otwarte), które mają ruszyć już niedługo.

FFXIV kontynuuje chlubną tradycję swej poprzedniczki w kwestii wspólnego grania na różnych platformach sprzętowych (gra ukaże się także na PC, a wersja na X360 „nie jest wykluczona"). Jednoczesna premiera na całym świecie to z pewnością miła odmiana dla fanów singlowych Finali, a jeszcze lepszą wiadomością jest to, że gra wyróżni się spośród innych MMO bogatą, głęboką fabułą, z jakich słynie seria Final Fantasy. Autorzy w tej chwili nie przewidują mikrotransakcji, zamierzają zarabiać na samych subskrypcjach. ■



NIER

Krew, flaki i bluzgi

Cavia robi dla Square Enix slashera z siwowłosym bohaterem bardzo różnym od bishonenów, do których przyzwyczaili graczy twórcy Final Fantasy. Firma szuka nowych odbiorców. Jakich? Takich, do których dotrą teksty w stylu „I'll rip your dick off and feed it to your kids", czego może lepiej nie będziemy tłumaczyć. Co ciekawe, te plugawe słowa wypowiedziała niejaka Kaine, sterowana przez konsolę partnerka głównego bohatera, pomagająca mu w walce z wielkim jaszczurko-skorpionem. Skąpo odziana, zwinna jak ninja dziewczyna to jedna z postaci, które dołączą do Niera podczas wyprawy po zioła mające uleczyć jego chorą córkę. Autorzy gry oczywiście twierdzą, że fabuła będzie głęboka niczym w najlepszych Finalach. Powiedzmy, że im wierzymy.

Jeśli zastanawiacie się czy wzorem gier jRPG Nier odwiedzi miasta, gdzie zrobi zakupy i zregeneruje się przed walką, odpowiedź brzmi: nie. To klasyczny slasher, a sklep z bronią i przydatnymi przedmiotami będzie podobny do tego z Devil May Cry.

W demie zaprezentowana została walka z bossem. Bydlak słabo sobie radził, pluł tylko czerwonymi kulami energii, które bohater z łatwością omijał, i generalnie przyjmował mnóstwo ciosów. Po kolejnej kombinacji pojawiła się ikonka w kształcie zegara – to znak, że trzeba szybko zaatakować, by szef mocno oberwał. Nier wytworzył z magicznej energii wielką, czarno-czerwoną rękę, która chwyciła stwora i cisnęła nim o ścianę. Walka miała toczyć się kawałek dalej, trzeba było tylko przebiec przez wiszący most i pokonać kilku słabych przeciwników. Kamerą można poruszać, za wyjątkiem momentów, gdy ustawia się w bardzo staroszkolnym stylu pokazując akcję na przykład z boku (niczym w platformerach 2D) albo nawet z góry! Autorzy chcieli w ten sposób nawiązać do oldskulowych tytułów. Brawa za pomysł.

Gra będzie łatwiejsza niż Ninja Gaiden, na razie dużo gorzej wygląda, ale ukończona jest dopiero w połowie, więc jest jeszcze dużo czasu na poprawę. Graficy powinni popracować zwłaszcza nad efektami towarzyszącymi rzucaniu czarów. Za Nierem sunie w powietrzu magiczna księga, która pozwala mu korzystać z magii, ale nie wiadomo jak dokładnie działa. Dobrych slasherów nigdy za dużo, dlatego pamiętamy o tej grze. ■

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MODNATION RACERS

Następny po LittleBigPlanet przedstawiciel gier z rodzaju „zrób-to-sam". Tym razem wyręczymy autorów w budowaniu tras do wyścigów w stylu Mario Kart. W pełnej wersji będzie kilkanaście tras, ale jedynie po to, by poznać mechanikę, elementy budowy terenu, co pozwoli wskoczyć w edytor i stworzyć coś samemu. Rzeczywiście jest prosty w obsłudze, wyznaczenie trasy i okolicy wymaga jedynie krótkiego treningu i opanowania poruszania po menusach. Będą skocznie, bronie do zbierania. Bohaterowie gry nie mają niestety nawet połowy uroku Sackboyów. Beta ma być dostępna wraz z nową edycją LBP.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Spirit Tracks wygląda jak pakiet misji do Phantom Hourglass. Obie gry są na pierwszy rzut oka identyczne, ale to tylko złudzenie. Owszem, sterowanie nie zmieniło się, więc wciąż stylus służy do poruszania Linkiem, puknięcie w ekran to cios mieczem, a po zrobieniu rysikiem kółka, bohater tnie ostrzem kręcąc się wokół własnej osi. Nowością jest Phantom Knight, partner Linka, który pomaga mu przejść przez labirynty najeżone pułapkami. Na przykład podnosi bohatera i przenosi go przez jezioro lawy, albo staje przy otworze, z którego wydostaje się ogień i zasłania go tworząc w ten sposób bezpieczne przejście. Rycerzem steruje się tak samo, jak Linkiem, rysując mu stylusem drogę do celu. Trzeba tylko na niego uprzednio się przełączyć.

Drugą ważną zmianą jest zastąpienie łódki pociągiem, co na razie budzi w nas mieszane uczucia, bo jednak łódką można było pływać w dowolne miejsca, a lokomotywa sunie po szynach i tylko od czasu do czasu da się przestawić zwrotnicę. Pozostaje kontrolowanie prędkości i strzelanie do kręcących się w pobliżu świnek. Ale, hej, na bok marudzenie, to przecież nowa Zelda! Pogramy jeszcze w tym roku.

ALAN WAKE

Nie każdego zachwycił napakowany akcją trailer, jaki Remedy ujawniło na E3, dlatego prezentacja w Kolonii była bardzo ważna. Jest lepiej, oczywiście strzelania nie zabraknie, ale na pewno nie kosztem fabuły. Świetnie, że obok Alana w grze znajdzie się wiele wyrazistych postaci drugoplanowych, a autorzy coraz mniej ukrywają, że inspirowali się Twin Peaks. Tajemniczy las? Kryjąca się w nim mroczna siła? Agent Cooper mógłby na te tematy conieco powiedzieć. Musimy poczekać na większy kawałek kodu, aby dowiedzieć się jak rzeczywistość Alana przenika się z jego powieścią. Pozostaje wiele niewiadomych, ale premiera już na wiosnę.

UBISOFT | GRUDZIEŃ 2009 | XBOX 360, PS3, WII

JAMES CAMERON'S AVATAR

Technologia wreszcie dorównała myśli?

Jeśli wierzyć słowom sławnego reżysera, pierwsza wersja historii Avatara została spisana około czternastu lat temu, jednak Cameron odłożył wtedy skrypt na półkę. Stwierdził, że ówczesna technologia nie była w stanie oddać jego wizji. Wygląda na to, że rozwój ludzkości wreszcie osiągnął pożądany poziom, gdyż film trafi na srebrny ekran pod koniec bieżącego roku. A wraz z nim gra będąca wstępem do właściwej historii.

Planeta Pandora, stanowiąca miejsce akcji tak filmu, jak i gry, to tętniąca życiem, niemal baśniowa kraina, którą zamieszkują Na'vi – inteligentne, smukłe humanoidy o niebieskiej skórze. Ich nieszczęście polega na tym, iż Pandora obfituje w niezwykle bogaty w energię minerał zwany Unobtanium, będący jedynym wyjściem z kryzysu dręczącego Ziemię. Kiedy więc na planecie ląduje korporacja wydobywcza wraz ze swym zbrojnym ramieniem, konflikt jest nieunikniony. W tym momencie kontrolę nad żołnierzem RDA (Resources Development Administration – ładna nazwa dla grupy uderzeniowej) przejmuje gracz. W trakcie zmagań o kolejne hektary drogocennej ziemi w stylu Lost Planet z domieszką Gearsów, bohater dostanie do dyspozycji najnowocześniejsze zabawki w postaci futurystycznych śmigłowców, wozów opancerzonych zwanych biblijnie Samsonami, a nawet mechów. Nie zabraknie też zadań wymagających opuszczenia relatywnie bezpiecznego wnętrza maszyn. Relatywnie, bo przewaga technologiczna ludzkości nad Na'vi wcale nie oznacza łatwej wygranej. Niebieskoskórzy są dwa razy wyżsi, piekielnie szybcy i nadludzko (to chyba dobre określenie) silni. A poza tym wojna toczy się na ich planecie, którą znają jak własną kieszeń i z którą żyli w harmonii przez tysiąclecia. Dlatego przeciw ludziom staje do walki cała fauna Pandory. Nie brzmiałoby to groźnie, gdyby porośnięty dżunglą świat nie był domem dla ogromnych smoków o motylich skrzydłach, zdolnych sprowadzić na ziemię bojowy helikopter. A na dole czekają kolejne zagrożenia, jak choćby dinozauropodobne nosorożce o równie imponujących rozmiarach. Posługujący się głównie maczetami, pikami i łukami Na'vi potrafią ujeżdżać te stwory, co sprawia, że czy to na ziemi, czy w powietrzu szanse są wyrównane.

Szkoda by było, gdyby wysiłek filmowców i programistów w stworzenie tak ciekawej rasy poszedł na marne. Dlatego też mniej więcej w połowie zabawy gracz stanie przed wyborem, czy dalej walczyć, by ocalić Ziemię, czy też przejść na stronę rdzennych mieszkańców Pandory. Warto będzie zagrać dwukrotnie, raz eksploatując obcy, misternie zaprojektowany świat, a raz zachowując go od skażenia. Wersje na HD-geny już teraz zapierają dech w piersiach przede wszystkim ciągnącymi się aż po horyzont, pięknymi widokami lewitujących skał i lasami stumetrowych drzew. Oby animacja była płynniejsza, bo w zaprezentowanej becie chrupała jak wściekła. Nie wiadomo jak poradzi sobie z tym bogactwem Wii, ale dziwi przy okazji brak planów wydania gry na PS2.

Porzucając artystyczny zachwyt i wracając do walki, warto wspomnieć o Effort Points, będących jednocześnie czymś w rodzaju waluty i punktów doświadczenia. Za EP gracz zwiększy swoją sprawność bojową, inwestując w kamuflaż optyczny bądź bombardowanie z powietrza na zawołanie. Punkty te będą również decydować, która z walczących ras kontroluje dany kawałek terenu. Na razie nie wiadomo, jak ten system będzie działał po przejściu na stronę Na'vi, . Avatar to jedna z najciekawszych premier kinowych tej zimy, a tytuł stanowiący jej uzupełnienie zapowiada się na kawał niezłego, podobnego miejscami do pierwszej części Lost Planet wygrzewu z perspektywy trzeciej osoby. ■

SONY | ZIMA 2009 (?) | PS3

GRAN TURISMO 5

Prawie na pewno w tym roku. W Japonii...

Na temat GT5 wypływa coraz więcej informacji, choć niektóre są sprzeczne, a inne niepotwierdzone. Tak czy inaczej, w Kolonii mieliśmy okazję po raz pierwszy od czasu Prologu zagrać w coś związanego z najsłynniejszą grą motoryzacyjną świata. Niestety, Polyphony pokazało bardzo niewiele – można było ścigać się na objechanej przez każdego fana GT do nieprzytomności trasie Tokyo Route 246 (była w GT3 i GT4 na PS2) Subaru Imprezą WRC z nazwiskiem Petera Solberga na szybie. Cóż można powiedzieć, gdy siedzi się pół metra od 40 calowego telewizora Full HD w fachowym fotelu Recaro ściskając solidną kierownicę Logitecha i zawzięcie dusząc pedały, Gran Turismo 5 robi niesamowite wrażenie. Dzieło Polyphony jest do bólu fotorealistyczne, żaden inny racer, czy to realistyczny, czy zręcznościowy, nie może się z tą grą równać pod względem prezencji. Co innego, jeżeli chodzi o wydzielanie adrenaliny czy też czystą efektowność. Ale też Japończycy pod wodzą Kazunoriego Yamauchi nigdy nie hołdowali taniemu efekciarstwu. Samochody będą się niszczyły i będzie widok z kokpitu. Jak na razie (i tak pewnie pozostanie) zniszczenia są bardzo drobne – otwierają się drzwi i chybocze przedni lub tylni zderzak. Nie bardzo wiadomo co więcej zaoferuje Polyphony. Prawdopodobnie pełne zniszczenia i widok z wnętrza będzie tylko w 170 z 1000 samochodów. Dlaczego? Ano zapewne dlatego, że te pozostałe 830 to fury pochodzące jeszcze z GT4 i do GT5 zostały przeniesione z tamtej gry. Podobnie jest z trasami, będzie ich na pewno ponad 60 (plotki mówią o około 80), ale większość z nich mieliśmy już okazję objeździć w ciągu ponad dekady obecności serii Gran Turismo na rynku. I tylko jedno jest absolutnie pewne – to będzie hit. A datę premiery poznamy pod koniec września na Tokyo Game Show. ■

SONY | WIOSNA 2010 | PS3

M.A.G.

Kupą mości Panowie

Beta Massive Action Game zaprezentowana na GC miło nas zaskoczyła, bo można było sprawdzić polską wersję językową (tylko napisy i menu). Na pierwszy rzut oka wygląda bardzo porządnie, żadnych błędów nie zauważyliśmy.

Na początek warto zajrzeć do rozbudowanej opcji tworzenia żołnierza oraz modyfikowania jego ekwipunku. W menu jest również zakładka nazwana Koszary, gdzie można zobaczyć rangę żołnierza, a także jego umiejętności zdobyte w trakcie rozgrywki. Sama rozgrywka kojarzy się z Call of Duty, co chyba jest najlepszą rekomendacją. Jest nawet lepiej, bo można wsiąść do pojazdu (czołg, helikopter), choć gdy gra pięćdziesiąt lub więcej osób, ciężko załapać się na miejsce przy karabinie czy też za sterami. Oczywiście za każdego zabitego przeciwnika gra wypłacana punkty doświadczenia.

Wraz z postępem w grze i osiąganiem kolejnych poziomów doświadczenia będzie można zarządzać własnym oddziałem, a dla najlepszych przygotowano dowodzenie całą armią. Naturalnie przy takiej skali walk poziomy będą ogromne, a dokładna, przejrzysta mapka i możliwość wyboru punktu startowego pozwolą szybko ogarnąć pole bitwy. Nie ma na nim miejsca dla samotników, bo współpraca pomiędzy graczami i zróżnicowane klasy postaci stawiają na specjalizację i taktykę. Dlatego też punkty zdrowia nie będą odnawiać się automatycznie, a każda akcja będzie wymagała kooperacji grających. ■

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
549,-

PSP 3000
649,-

PS2 SLIM
359,-

NINTENDO WII
969,-

PS3 80GB
1339,-

XBOX360 ELITE
1199,-

XBOX360 60GB
969,-

XBOX360 ARCADE
749,-

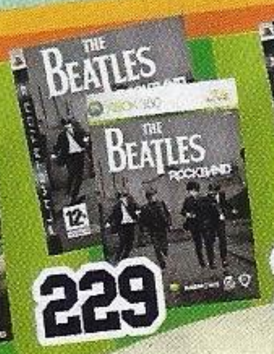
extracena

PSP/NDS
duży wubór gier

od 89

179

189



229

179

189

189

199

JOKER! MAM CIE! OSTATNI RAZ ZROBILES MNIE W BALONA!

HEJ! DZIWNY GOŚCIU! ODSTOSUNKUJ SIĘ MOŻE OD MOJEGO BALONIKA BO ZAWOŁAM TATĘ

189

199

TEL

199

TEL

199

TEL

189

189

159

wii motion plus

TEL

nowość

249

nowość

189

WYSYŁKA W 24h

www.electronicdreams.pl

ELECTRONICDREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

Adres: JANA PAWLA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

SEGA | LUTY 2010 | X360, PS3

ALIENS VS. PREDATOR

Łowca. Mistrz przetrwania. Zwierzyna. Nadchodzą.

Kolejna odsłona starcia trzech najbardziej śmiercionośnych stworzeń we wszechświecie zapowiada się coraz lepiej z każdą kolejną prezentacją i GC nie był pod tym względem wyjątkiem. Po raz pierwszy zaprezentowano rozgrywkę z perspektywy tyleż obłego, co zaślinionego Obcego i widać, że autorzy robią co w ich mocy, by maksymalnie zróżnicować i jednocześnie uatrakcyjnić każdą z trzech dostępnych ras.

Wcielając się w wymysł H. R. Gigera, gracz będzie musiał zapomnieć o przyzwyczajeniach z tradycyjnych FPSów – Obcy jest naturalnie bezbronny na dystans, za to w zwarciu zmienia się w prawdziwą maszynę do krwawego masakrowania wrogów – można zobaczyć z jego perspektywy kilka klasycznych egzekucji – ogon w mostek od tyłu, druga szczęka w twarz i tak dalej. Wymusza to ciągłe pozostawanie w ukryciu i zbliża rozgrywkę do typowej skradanki.

Podobnie jak w poprzednich grach, stwór umie poruszać się po ścianach i suficie, choć w tym trybie robi to nieco wolniej (częściowo by ograniczyć jego zabójczy potencjał, a także zmniejszyć poczucie dezorientacji; pomocą będzie służył specjalny dyskretny wskaźnik-celownik pokazujący gdzie jest dół), a także pokonywać większe dystanse pojedynczym susem, by na przykład błyskawicznie schować się w kanale wentylacyjnym.

Świetnie prezentuje się widok z perspektywy (nieposiadającego wszak oczu) potwora – obraz ulega potężnemu zakrzywieniu, a dodatkową pomocą służy umiejętność wykrywania istot żywych (także przez ściany) za pomocą wytwarzanego przez Obcego pola elektromagnetycznego. Najciekawiej jednak prezentują się misje, których podejmie się obleśny protagonista – jak np. przebicie się przez oddział Marines ochraniających cywila, w celu zdobycia materiału rozpłodowego. Trzeba będzie ostro kombinować, pozostawać niezauważonym, znienacka atakując samotnych żołnierzy wysuwaną parą szczęk, by w końcu dotrzeć do ofiary i unieruchomić ją do czasu, aż usłużny facehugger zrobi to, co potrafi najlepiej. Nawet wówczas należy się jednak spieszyć – cywil może zdążyć wpakować sobie kulę w łeb, a martwy zda się na nic.

AvP zapowiada się naprawdę fachowo, a na dodatek autorzy potwierdzili, że gra obsłuży 18 graczy w trybie multi. Będzie też czteroosobowy koop, w którym Marines stawią czoła stadu Obcych, a la Left 4 Dead czy też może raczej scena obrony laboratorium z „Obcy: Decydujące starcie". Nie możemy się doczekać, nawet pomimo tego, że krew wyglądała mało krwiście... ■

BRÜTAL LEGEND

Heavy metal multiplayer

Wiecie dlaczego w BioShock 2 będzie tryb zabawy online? Bo okazało się, że bardziej opłaca się dodać bylejaki mutliplayer niż nie mieć go w ogóle. W Brutal Legend również będzie można zagrać w osiem osób jednocześnie, a Tim Schafer twierdzi, że pracę nad tym trybem rozpoczęto jeszcze zanim ekipa Double Fine usiadła do projektowania kampanii dla jednego gracza.

W singlu przygody Eddiego Riggsa to prosty slasher z elementami zarządzania drużyną, w którym najważniejsza jest heavymetalowa muzyka i humor (kudosy dla Jacka Blacka). W multi gra będzie przypominać trochę RTSa, przy czym gracze wcielą się w jedną z trzech postaci – Eddie'go Riggsa (ekipa Ironheade), Ophelię (kapela The Drowning Doom) lub Doviculusa (demoniczna grupa The Tainted Coil) – i tylko tą jedną będą bezpośrednio sterować. Taka postać ma poruszać się szybko po całej mapie dzięki skrzydłom lub pojazdom. Rozkazy da się wydać tylko jednostkom obecnym w zasięgu wzroku (jeden wyjątek – przywołanie całej armii do bohatera). Krótko mówiąc, bohater będzie pełnić rolę kursora. Dodatkowo może samemu wziąć udział w walkach korzystając z różnych broni (np. topora), supermocy, a także wykonać z jednym żołnierzem niszczycielski atak drużynowy. W rozgrywce wezmą udział tylko dwa zespoły, zamiast baz trzeba będzie rozbudowywać (oraz bronić) sceny i gromadzić fanów. Do każdej ekipy dołączy maksymalnie czterech graczy i każdy z nich będzie sterować identycznym bohaterem. Brzmi zabawnie, wygląda tak sobie, ale czy Brutal Legend naprawdę potrzebuje multi? Niekoniecznie. ■

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

InVizimals

Branża na E3 udowodniła, że zachłysnęła się nowym kierunkiem rozwoju gier, a InVizimals świetnie wykorzystuje świeże patenty (i kamerkę do PSP). Gra celuje w odrobinę młodszych odbiorców, polega na łapaniu stworków wyskakujących z... różnych przedmiotów znajdujących się wokół gracza. Porównanie do Pokémonów wydaje się zasadne, ale fizyczne zastawianie pułapek jest dużo przyjemniejsze niż wciskanie przycisków. Tytuł może zapoczątkować istnienie nowej odnogi rynku, ukaże się w listopadzie, więc całkiem niedługo sprawdzimy czy chcemy się tak bawić.

MAJIN: THE FALLEN REALM

Najwyraźniej The Last Guardian zawładnął także wyobraźnią developerów, bo osią gry Namco jest przyjaźń walecznego złodziejaszka z wielkim niedźwiedzio-drzewem (stwór jest obrośnięty chwastami). Brzmi znajomo? Baśniowa otoczka kojarzy się jednoznacznie, ale Majin będzie prawdopodobnie kładł większy nacisk na walkę i akcję, niż produkcja Team Ico. W każdym razie misiak Majin lubi pomagać i od czasu do czasu urządzi konkretną młócke na polu bitwy. Nadal za mało pokazano, by wyrokować czym będzie ta gra, ale może umili oczekiwanie na The Last Guardian.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Rios, Salem i fachowe maski powracają w strzelaninie, której skala walk przekroczy wszystko, co można było zobaczyć w pierwszym Army of Two. Nie zabraknie zabawy w pimpowanie broni, a dodatkową atrakcją będą walki z szefami. Akcja toczy się w Szanghaju zdemolowanym przez terrorystów. Miasto wygląda jakby ktoś zdetonował bombę w sercu barwnej parady – piękne kolory mocno kontrastują z widokiem dokonanych zniszczeń i unoszącym się w powietrzu pyłem ograniczającym widoczność. Bohaterowie, poza przybijaniem piątki, zachodzeniem przeciwników i ratowaniem rannego partnera, będą musieli również wspólnie podjąć trudne decyzje natury moralnej. Gdy nadarza się okazja wzięcia broni ze skrytki, pojawia się policjant, który nakazuje chłopakom odłożyć spluwy na miejsce. Można go posłuchać i załagodzić sytuację, albo zignorować, ale wtedy dojdzie do sprzeczki i sprawa zakończy się niepotrzebnym rozlewem krwi. W zależności od dokonanych wyborów, gracze ujrzą jedno z dwóch zakończeń i uzyskają dostęp do innych, unikalnych broni.

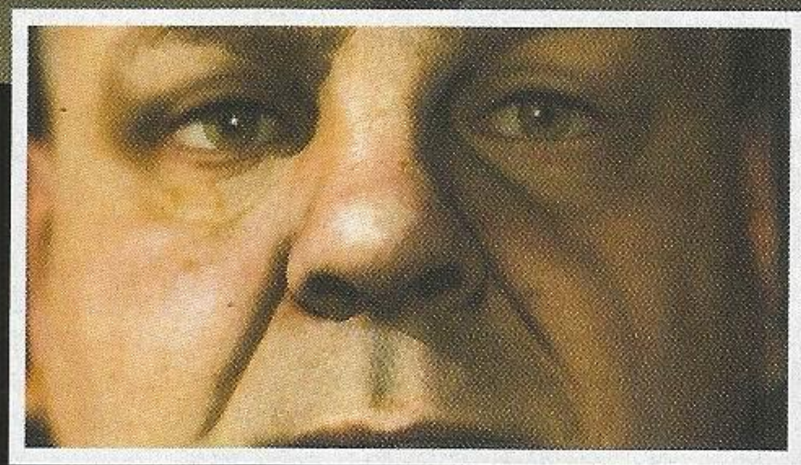
HALO 3: ODST

Popularność trybu Horde z Gears of War 2 zachęciła Bungie do umieszczenia identycznego (nazwanego dla niepoznaki Firefight) w Halo 3: ODST. To właśnie ten tryb można było przetestować na wystawie gamescom i już po krótkim ograniu można powiedzieć, że autorzy nie wprowadzili żadnych nowości ani udziwnień. Czwórka graczy broni się przed kolejnymi falami Covenantów. Ci przybywają transportowcami z powietrza, można do nich strzelać jeszcze zanim zeskoczą. Gdy już znajdą się na ziemi, zaczyna się ostra jatka. Różnica w rozgrywce pomiędzy ODST a Halo 3 jest zauważalna. Ciężko przyzwyczaić się, że nie można trzymać dwóch broni w obu rękach, siła uderzeniowa bohatera jest więc zauważalnie mniejsza. Także skoki są wyraźnie niższe, nie każdy murek można przeskoczyć, choć Master Chief na pewno pokonałby taką przeszkodę. Jeśli chodzi o grafikę, gra prezentuje się bardzo podobnie do Halo 3. Gdyby nie wizor pozwalający dostrzec przeciwników w ciemnościach, ciężko byłoby odróżnić obie gry. Przynajmniej tak jest na pierwszy rzut oka, ale tę tezę zweryfikujemy za miesiąc, przy okazji recenzji ODST.

SONY | WIOSNA 2010 | PLAYSTATION 3

HEAVY RAIN

Do want do want do want do want do want do want...



Kolejna wystawa, kolejny pokaz ambitnej produkcji twórców Fahrenheita i kolejny bohater – Scott Shelby, obdarzony mięśniem piwnym i pulchną, niedogoloną gębą detektyw w średnim wieku. W pokazanym grywalnym demku odwiedza on sklep prowadzony przez Hassana – ojca jednej z ofiar tajemniczego Origami Killera. Po krótkiej rozmowie okazuje się, że zrezygnowany sklepikarz nie ma ochoty gadać na temat śledztwa, wobec czego detektyw udaje się na tył sklepu w stronę półki z lekami w celu zakupienia inhalatora. Zgodnie z tym, co mówił producent, każdy z bohaterów ma jakiś problem – agent FBI jest uzależniony od narkotyków, reporterka cierpi na bezsenność, detektyw natomiast choruje na astmę.

Nagle do sklepu wpada uzbrojony rabuś i grożąc sprzedawcy pistoletem żąda otwarcia kasy. W tym momencie gracz ponownie przejmuje kontrolę i ma do wyboru kilka możliwości. Może spróbować zakraść się cichaczem za bandytę, po drodze zgarniając z półki odpowiednio ciężki przedmiot nadający się do ogłuszenia napastnika. Ale trzeba uważać, żeby nie nadepnąć na rozsypane chrupki, albo szybko zareagować, by złapać spadającą butelkę. Aby ją odstawić należy bardzo powoli wychylić analog we wskazanym kierunku. Trzeba się spieszyć, bo rabuś lada moment zacznie strzelać, więc sytuacja staje się nerwowa.

Jeśli jednak bohater zostanie zauważony, otwiera się kolejne drzewko opcji – złodziej celując do detektywa każe mu podnieść ręce. Jeśli gracz nie spełni żądania, opryszek strzeli i ucieknie. Detektyw na szczęście przeżyje, ale lepiej nie ryzykować, tylko podnieść ręce dusząc spusty i trzymać je wciśnięte. Dialog z bandytą może zakończyć się różnorako, w zależności od odpowiedniego doboru tematów. Na ekranie pojawiają się podpowiedzi, w jakim stylu odezwie się bohater, ale poruszają się i nachodzą na siebie, co utrudnia dokonanie wyboru, a tym samym pokazuje, że sytuacja jest napięta i trudno zachować spokój.

Przy odrobinie pomyślunku i szczęścia, bandzior rezygnuje z łupu i ucieka ze sklepu, ale można go także pobić lub zignorować i poczekać aż zastrzeli sprzedawcę. To dobitnie pokazuje, że autorzy bynajmniej nie porzucają konceptu rozgrywki ze swojej poprzedniej gry, ale starają się uatrakcyjnić ją i rozbudować na ile tylko się da. Przy każdej możliwej okazji, gra zmusza do szybkich reakcji i zręcznego operowania padem. Wszystko rozgrywa się w formie Quick Time Eventów, ale trzeba przyznać, że wyglądają one na lepiej wkomponowane w akcję i mniej monotonne niż te z Fahrenheit. Miłym urozmaiceniem ma być możliwość zapoznania się w dowolnym momencie z myślami bohatera, z których można dowiedzieć się przydatnych informacji, jak choćby tej o astmie detekywa Scotta.

Co prawda nadal jest tu sporo niewiadomych – czy obiecywana nieliniowość rzeczywiście wpłynie na całokształt fabuły, czy też znowu ograniczy się do krótkich scen? No i czy ponowne prowadzenie na zmianę kilku postaci, w połączeniu z możliwością ich zgonu, nie utrudni graczowi utożsamienia się z bohaterami, stawiając go raczej w roli reżysera niż uczestnika zdarzeń? Na te i inne pytania odpowiedzi poznamy najprawdopodobniej za kilka miesięcy. ■

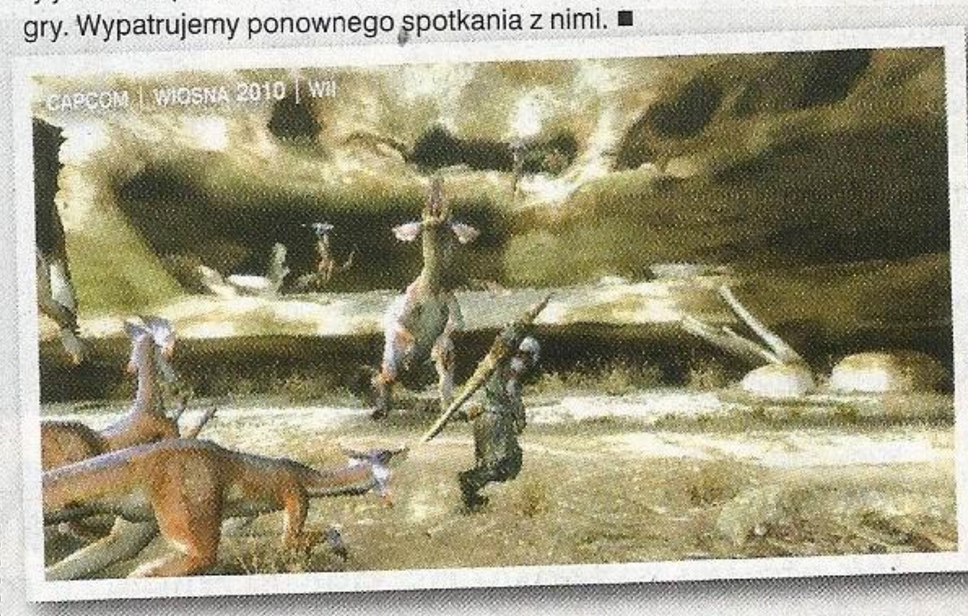
ELECTRONIC ARTS | WIOSNA 2010 | X360, PS3

DANTE'S INFERNO

Piekło jest odrażające

To nie będzie radosna wycieczka po pięknych, bajkowych terenach. Schodząc wraz z Dante do Piekła przygotujcie się na festiwal brutalności i obrzydliwości. Już w Czyśćcu do walki stają nieochrzczone dzieci z rękoma zakończonymi długimi ostrzami, ale to nic przy tym, kogo bohater spotka w kręgu Obżarstwo – od spasionych kobiet (na oko ważą z pół tony) z kilkoma przerażająco szerokimi otworami gębowymi należy trzymać się z daleka. Taki stwór próbuje chwycić Dantego, a gdy mu (jej?) uda się ta sztuka, od razu chce połknąć bohatera. Szybka masherka kółka (albo przycisku B na X360) i heros wyrwie się z uścisku, ale spróbujcie odpuścić, a potwór odgryzie mu głowę, później tors, a na końcu pożre jego nogi. Obrzydliwość. Ale to nie wszystko, bo takie cudo piekielnej natury, gdy nie zajmuje się konsumpcją, chętnie opróżnia zawartość żołądka wymiotując zieloną mazią. Lepiej nie dać się trafić tym kwasowym prysznicem, trzeba też omijać kałuże żrącej substancji. Najlepiej zaatakować z daleka kosą skradzioną Śmierci. Ma zasięg, jakiego nie powstydziłyby się Ostrza Chaosu z God of War (poza trzecią częścią, bo w niej, a przynajmniej tak sugeruje demo, są już po prostu obłędnie długie i zamiatają nawet daleko stojących przeciwników). Krzyż, który Dante otrzymał od Beatrycze, wystrzeliwuje kule energii odpychające przeciwników, ale nie robi na nich większego wrażenia. Naturalnie w pełnej wersji znajdzie się opcja podpakowania broni, więc używanie krzyża może nabrać większego sensu niż w demku. Inna sprawa, że gra jednak nie jest shooterem, a slasherem i choć w tym gatunku broń palna przyjęła się, najważniejsza i tak jest walka wszelkiego rodzaju mieczami, kosami czy toporami. Podnoszenie statystyk ma zależeć od tego, czy Dante ocali jakieś dusze, ale dokładnie nie wiadomo, o co chodzi. Czyżby miał wypuszczać uwięzionych w Piekle? Zobaczymy.

Kręgu Obżarstwo nie prezentowano na GC, vomit-monster pojawił się w innym miejscu, w dalszej części gry. Autorzy tłumaczą, że wszystkie stwory już raz napotkane w którymś z kręgów, będą pojawiać się aż do końca gry. Wypatrujemy ponownego spotkania z nimi. ■



CAPCOM | WIOSNA 2010 | WII

MONSTER HUNER TRI

Powód, by kupić Wii

Japończycy już grają w Monster Hunter Tri na Wii, choć Capcom spodziewał się większej sprzedaży niż „tylko" pół miliona egzemplarzy. Może skośnookich odstraszył abonametnt na rozgrywkę online? Tak jest, w Japonii trzeba płacić za zabawę w MH w sieci. No i w ogóle da się grać online, czego tak bardzo brakowało w niedawno recenzowanym Freedom Unite. Capcom jeszcze nie zdecydował, czy w Europie też trzeba będzie płacić za grę w necie. Bardzo możliwe, że pojawi się nieobecna w wersji japońskiej obsługa WiiSpeak (mikrofon). Idealna rzecz do zabawy w czteroosobowym koopie. Tri prezentuje się tak samo, jak Freedom Unite. Miejscówki podzielone są na małe areny, a przejście pomiędzy nimi wiąże się z krótkim doczytaniem danych. Gra się identycznie – trzeba schować broń, żeby biec, zabrać z pokonanych potworów fanty albo użyć przedmiotu z paska. Animacje używania przedmiotów są jak zwykle zbyt długie, więc łatwo zarobić gonga. Nowością jest pochodnia rozjaśniająca ciemności i odstraszająca zwierzaki. Można też szybko obracać kamerą, co jest krokiem naprzód w stosunku do wersji na PSP. Wygląda na to, że świetna gra będzie jeszcze lepsza. Gotowi poświęcić na nią pięćset godzin? ■

FORZA MOTORSPORT 3

Lepsza Forza w czytniku...

Flagowy wyścig Microsoftu po raz pierwszy w historii będzie niemal bezpośrednio porównywany do tej gry, której miał być killerem, a której tytuł wszyscy dobrze znacie. Forza ukaże się pod koniec października, a konkurencja – jak głoszą plotki i ulotki – jeszcze w tym roku. Na gamescomie można było je ograć w podobnych warunkach, czyli siedząc wygodnie w kubełkowych fotelach z dłońmi na kierownicy i stopami na pedałach, ale tak się złożyło, że Forzę testowaliśmy na padzie. Do dyspozycji zwiedzających były trzy trasy, kilkanaście fachowych samochodów i supersamochodów o różnej mocy oraz możliwość pogrzebania w ustawieniach – włączenia systemów wspomagających trakcję i hamowanie oraz linii idealnego toru jazdy. Model jazdy zachwyca od pierwszego wyścigu, czucie samochodu jest świetne, a samo sterowanie intuicyjne, czyli identycznie, jak w Forza Motorsport 2. Turn 10 nie naprawiali czegoś, co nie było zepsute. I wszystko byłoby fajnie, ale tak naprawdę niewiele tu nowego. I o ile można zrozumieć, że koła drugi raz się nie wynajdzie i w racerach, zwłaszcza tych lekko aspirujących do symulacji, ciężko o jakieś poważne innowacje, tak grafika zawodzi na całej linii. Nie wiemy, czy to wina fatalnych telewizorów LCD, na jakich była prezentowana (a może ich kalibracji), ale z odległości pół metra Forza 3 wyglądała jak druga część po faceliftingu. I pochrupywała. A nie, jedna nowinka nie będąca nowym samochodem czy torem w Forza 3 jednak się pojawi. Jej rodowód sięga wyścigów Full Auto, a spopularyzowała to rozwiązanie gra znana jako GRID – w Forza będzie można cofać czas, aby naprawić swoje błędy. Nie dowolnie, jak w GRID, ale o pewne wyznaczone odcinki. Coś takiego w „poważnych" wyścigach? Cóż, pewnie zostało wprowadzone jako ułatwienie dla niedzielnych kierowców. Pewnie przyda się w karierze, ale czasy uzyskane z pomocą przewijania wstecz nie będą liczyły się do sieciowych rankingów. Naturalnie, nie da się z tego ułatwienia skorzystać podczas wyścigów online. W ferworze walki łatwo zapomnieć o tej opcji, a trzeba podkreślić, że działa lepiej niż w DiRT 2.

Forza 3 prezentowała się na gamescom tak, jak powinna wyglądać gra na kilkanaście tygodni przed premierą – na produkt całkiem już zaawansowany. Fani tej serii na pewno nie będą rozczarowani. ■

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

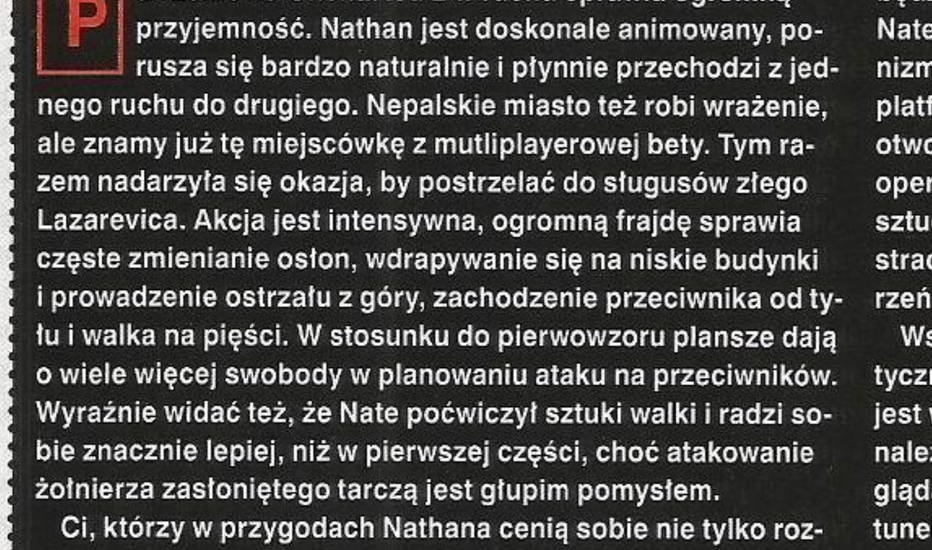
Nowe przygody Nathana to najpiękniejsza gra tej generacji

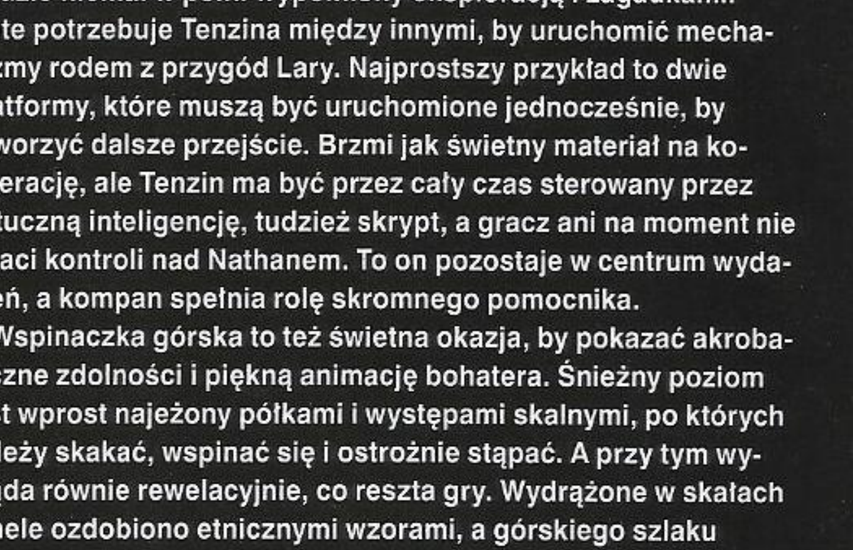
Patrzenie na Uncharted 2 w ruchu sprawia ogromną przyjemność. Nathan jest doskonale animowany, porusza się bardzo naturalnie i płynnie przechodzi z jednego ruchu do drugiego. Nepalskie miasto też robi wrażenie, ale znamy już tę miejscówkę z mutliplayerowej bety. Tym razem nadarzyła się okazja, by postrzelać do sługusów złego Lazarevica. Akcja jest intensywna, ogromną frajdę sprawia częste zmienianie osłon, wdrapywanie się na niskie budynki i prowadzenie ostrzału z góry, zachodzenie przeciwnika od tyłu i walka na pięści. W stosunku do pierwowzoru plansze dają o wiele więcej swobody w planowaniu ataku na przeciwników. Wyraźnie widać też, że Nate poćwiczył sztuki walki i radzi sobie znacznie lepiej, niż w pierwszej części, choć atakowanie żołnierza zasłoniętego tarczą jest głupim pomysłem.

Ci, którzy w przygodach Nathana cenią sobie nie tylko rozpierduchę, mogą spać spokojnie. Naughty Dog ujawniło kilka szczegółów dotyczących kolejnego miejsca, które odwiedzi odważny podróżnik. Wraz z tybetańskim przewodnikiem imieniem Tenzin bohater spróbuje przebić się przez ośnieżone zbocza gór Tybetu, zagłębiając się w porośnięte soplami lodowe jaskinie. Jak zapowiadają twórcy, ten segment przygody będzie niemal w pełni wypełniony eksploracją i zagadkami. Nate potrzebuje Tenzina między innymi, by uruchomić mechanizmy rodem z przygód Lary. Najprostszy przykład to dwie platformy, które muszą być uruchomione jednocześnie, by otworzyć dalsze przejście. Brzmi jak świetny materiał na kooperację, ale Tenzin ma być przez cały czas sterowany przez sztuczną inteligencję, tudzież skrypt, a gracz ani na moment nie straci kontroli nad Nathanem. To on pozostaje w centrum wydarzeń, a kompan spełnia rolę skromnego pomocnika.

Wspinaczka górska to też świetna okazja, by pokazać akrobatyczne zdolności i piękną animację bohatera. Śnieżny poziom jest wprost najeżony półkami i występami skalnymi, po których należy skakać, wspinać się i ostrożnie stąpać. A przy tym wygląda równie rewelacyjnie, co reszta gry. Wydrążone w skałach tunele ozdobiono etnicznymi wzorami, a górskiego szlaku strzegą nagryzione zębem czasu posągi. Among Thieves to nie tylko technologiczny majstersztyk, ale też popis artystycznej kreatywności.

Z każdą kolejną informacją Uncharted 2 zapowiada się coraz lepiej, a do tego wygląda coraz ładniej. Spodziewajcie się obszernej recenzji już za miesiąc! ■





PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Wystawili rezerwy na najważniejszy mecz

Tak mniej więcej można objaśnić to, co wydarzyło się na gamescom w Kolonii. Przecież nie ma dla gier piłkarskich ważniejszego rynku niż Europa. I gdy FIFA 10 pokazała się światu mocno już w piórka obrośnięta, Konami, jak później wyjaśniał twórca serii, słynny Seabass Takatsuka, zaprezentowało wersję PES 2010 sprzed dwóch miesięcy. I jednocześnie najwyraźniej coś, czego znany z perfekcjonizmu Japończyk pewnie trochę się wstydzi. Nie mamy dla fanów PESa dobrych wieści. Jest wprawdzie lepiej niż w zeszłym roku, ale doprawdy nieznacznie. Ale problem nie leży do końca w tym, że PES jest słaby. Bo nie jest, gra się całkiem fajnie i właśnie PESowo. Problem w tym, że to, co dobre było pięć i dziesięć lat temu na PS2 i PSX, teraz już takie nie jest, bo konkurencja bardzo poszła do przodu. Niestety, nadal wygląda to jak próba wciśnięcia nam gry z poprzedniej generacji przystrojonej w grafikę w wysokiej rozdzielczości. Nienajwyższych lotów szczerze mówiąc. Najbardziej zaś boli to, że niegdyś duma i chluba serii Konami, czyli rewelacyjna animacja piłkarzy, obecnie prezentuje się po prostu słabo i mało realistycznie. Chłopaki poruszają się sztywno, a większość animacji wygląda jak przeprogramowane sekwencje ruchów, co sprawia wrażenie sztuczności. Oczywiście nie można tych kilka spotkań rozegranych w tłumie i gwarze brać za wyznacznik jakości ostatecznego produktu, ale jako prognostyk odpowiada mniej więcej pierwszym meczom Zagłębia Lubin w perspektywie utrzymania się w Ekstraklasie.

Garść faktów – będzie licencjonowana Liga Mistrzów i Liga Europejska, Konami bardzo dużo czasu i wysiłku poświęciło na dopieszczanie trybu Master League. Nowością jest, podobnie jak w FIFA 10, ruch w zakresie 360 stopni, a nie jak dotychczas, tylko ośmiu kierunkach. Seabass pracuje też nad inteligencją zawodników, czyli Teamvision 2.0, ale to, co zobaczyliśmy na gamescom, prezentowało się słabo, ale też tradycyjnie dla PESa – na skrzydłach wiatr hula, w środku tłok, jak w tokijskim metrze. Chętnie obadalibyśmy jakąś nowszą wersję PES 2010, ale prawdopodobnie będziemy musieli poczekać do premiery. ■

sklep.gram.pl = gramer.pl
poleca

PlayStation 3 Slim 120 GB

1239 PLN*

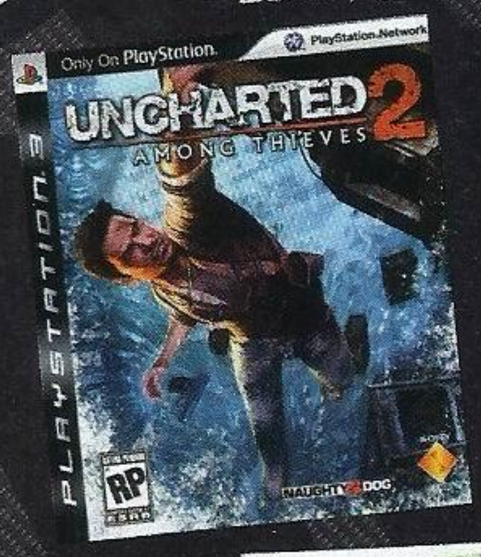
- nowa wersja konsoli PS3
- mniejszy rozmiar (o 33%), waga (o 36%) i pobór energii (o 33%)
- wszystkie zalety poprzedniczki
- darmowa wysyłka kurierska!
- zamawiając u nas, otrzymasz kod rabatowy na przyszłe zakupy w gramer.pl (szczegóły na www)

kurier od 13,90 zł

unikalne promocje

dostępna na iOS

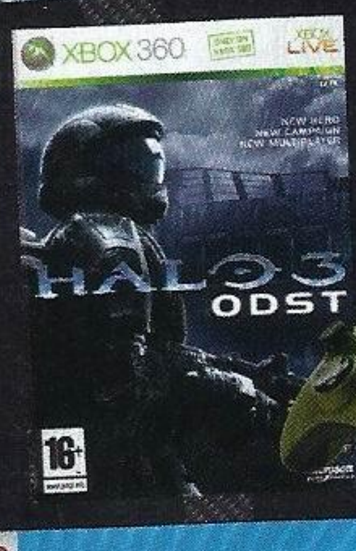
darmowa wysyłka konsol



Uncharted 2: Among Thieves

~~239,90~~ 194,90 PLN*

- największy hit na PS3 tego roku
- premiera 23.10
- zamawiając u nas, otrzymasz kod rabatowy na przyszłe zakupy w gramer.pl (szczegóły na www)



HALO 3: ODST

~~149,90~~ 139,90 PLN*

- premiera 22.09
- nowa kampania i nowy bohater
- dostęp do beta-testów Halo Reach (prequela trylogii)
- pełen zestaw map do Halo 3 w zestawie
- w edycji specjalnej unikalny joypad bezprzewodowy

HALO 3: ODST Edycja specjalna 339 PLN*

Singstar Polskie Hity

~~99,90~~ 89,90 PLN*

- w pakiecie z dwoma bezprzew. mikrofonami (PS3) – 229 zł
- piosenki gwiazd polskiej sceny m.in.: Feel, Kombii, Mandaryna, Stachurky, Mezo i inni

*oferta ważna do wyczerpania zapasów

Cennik nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu art. 66 par. 1 Kodeksu Cywilnego

PlayStation 3:

- Batman: Arkham Asylum.....189 zł
- Bionic Commando.....109 zł
- Bourne Conspiracy.....74,90 zł
- Colin Dirt.....89,90 zł
- Dark Sector.....64,90 zł
- Dead Space.....89,90 zł
- Dragonball Z Burst Limit.....114,90 zł
- GTA IV.....119 zł
- Little Big Planet.....69,90 zł
- Metal Gear Solid 4.....109,90 zł
- Midnight Club: Los Angeles.....119 zł
- Mirror's Edge.....59 zł
- Overlord II.....129 zł
- Unreal Tournament III.....79 zł
- WWE Smackdown 2009.....99 zł

- Kabel HDMI SONY.....64,90 zł
- Joypad Dual Shock 3.....149 zł
- Mikrofony bezprzewodowe.....149 zł
- Pilot Blu-Ray Sony.....64,90 zł
- Kamera PS3 Eye Sony.....129 zł

Xbox 360

Batman: Arkham Asylum.....189 zł
Battlefield: Bad Comnpany.....74,90 zł
Bionic Commando.....99 zł
Call of Duty: World at War.....169 zł
Fable 2.....109 zł
Far Cry 2.....69,90 zł
GTA IV.....129 zł
Lego Star Wars: Complete.....109 zł
Mass Effect.....99 zł
Midnight Club: Los Angeles.....119 zł
Mirror's Edge.....79,90 zł
Race Driver: GRID.....89 zł
The Darkness.....49,90 zł
Xbox 360 Red Alert 3 .....69,90 zł
WWE Smackdown 2009.....99 zł

Xbox 360 Arcade.....777 zł
Xbox 360 Elite + gra.....1299 zł
Xbox 360 joypad bezpew.....129 zł
Xbox 360 play & charge.....89 zł
Xbox 360 Kabel HDMI BigBen...79,90zł

PSP

Ace Combat X.....59,90 zł
Colin McRae: Dirt 2.....www
Final Fantasy VII: Crisis Core.....79,90 zł
God of War: Chains of Olympuss.....59,90 zł
GTA Liberty City + Vice City Pack.....99 zł
GTA Liberty City + Midnight club Pack...99 zł
GTA Vice City + Midnight Club Pack.....99 zł
IL-2 Sturmovik.....149 zł
Monster Hunter freedom Unite.....119 zł
Moto GP.....69,90 zł
Need for Speed: Shift.....129,90 zł
Pro Evolution Soccer 2008.....49,90 zł
Pro Evolution Soccer 2009.....94,90 zł
Star Ocean: Second Evolution.....109 zł
Tekken Dark Ressurection.....59,90 zł

Konsola PSP 3004.....599 zł
PSP Movie (do filmów z Internetu)....34,90zł
Etui/pokrowce.....www

więcej na gramer.pl

LITTLEBIGPLANET

Na małej wielkiej konsoli

Jeszcze przed premierą LittleBigPlanet na PlayStation 3, wielu graczy zastanawiało się czy ten tytuł pojawi się również na przenośnej konsoli Sony. Po tym, jak w końcu gra została oficjalnie zapowiedziana w wersji na PlayStation Portable, pojawiły się kolejne pytania. Czy będzie to jedynie konwersja, a może całkowicie nowy produkt, czy zostanie dodany edytor poziomów oraz jak bardzo oprawa graficzna ucierpi na tej przesiadce?

Można choćby częściowo na nie odpowiedzieć. Najważniejsze wydaje się potwierdzenie obecności edytora, który tak naprawdę jest sercem LittleBigPlanet. W końcu gracze przygotowali ponad milion poziomów na PlayStation 3. Da się tworzyć własne plansze i oczywiście podzielić się nimi z innymi graczami. Wszystkie opcje edycji znane z wersji na PS3 zostaną przeniesione, więc nie trzeba się martwić o zmniejszenie zawartości. Naturalnie ucierpiała nieco jakość poszczególnych materiałów, ale i tak prezentują się one znakomicie, nawet na mniejszym ekraniku PSP go. W dodatku ekipa Media Molecule dopracowała sterowanie, więc zaprojektowanie własnych poziomów będzie znacznie bardziej intuicyjne. Natomiast samouczek został przygotowany od nowa, wiec pierwszy kontakt z LBP wydaje się lżejszy w odbiorze. Dla kogoś, kto już grał na PS3, przesiadka na PSP będzie niemal bezbolesna, trzeba tylko przywyknąć do mniejszego ekranu (a w przypadku PSP go do tego, że analog jest bardzo blisko przycisków geometrycznych). Sackboy oczywiście potrafi łapać przedmioty i je przesuwać, fizyka wydaje się identyczna, jak w wersji na konsolę stacjonarną.

Naturalnie nie mogło zabraknąć nowych środowisk, które zachwycają bogatą kolorystyką, a ich projekty jak zwykle są urocze. Całość prezentuje się bardzo dobrze, zapowiada się najsympatyczniejsza platformówka na PSP. Sackboy nadal rządzi i rozbraja swoimi minami – wystarczy nacisnąć odpowiedni przycisk kierunkowy, żeby uśmiechnąć się lub wyrazić niezadowolenie. Roześmiana kukiełka może przekonać rodziców do zakupu konsolki, a o tym jak ważny jest to tytuł dla Sony niech świadczy zapowiedź zestawu PSP (w kolorze turkusowej zieleni) z LittleBigPlanet, który trafi do sprzedaży w Europie jeszcze w tym roku. ■

SONY | 23.10.2009 | PLAYSTATION 3

EYEPET

Zanim pogadasz z Milo…

To, że Sony w pocie czoła pracuje nad świetlistym wibratorem, nie oznacza, że do czasu jego premiery firma przestanie wspierać swoje wcześniejsze urządzenie pozwalające graczom wymachać się przed ekranami telewizorów. EyePet to w zasadzie rozbudowane Tamagochi wykorzystujące możliwości kamery PS Eye, zbierającej kurz od czasu premiery karcianki Eye of Judgement (czasem tylko można było ją wykorzystać do zrobienia zdjęcia twarzy i przeniesienia go do poniektórych gier). EyePet daje graczom możliwość spuszczenia ze smyczy instynktów macierzyńskich – zabawa polega na opiekowaniu się pociesznym stworkiem, który wygląda jak małpka skrzyżowana z kotem, ale wykazuje cechy ludzkiego dziecka. Na początku zabawy użytkownik nadaje „zwierzątku" imię oraz, między innymi, wybiera kolor futra.

Interakcja ze stworkiem możliwa jest dzięki specjalnej karcie (znajdzie się w zestawie z grą). Wystarczy położyć ją na stole, by na ekranie tuż nad nią pojawiło się menu. Chodzi się po nim wykonując ruch ręką, jakby obracało się globus. Z menu można wybrać kilka opcji zabawy, na przykład grę w kręgle. Na ekranie pojawia się kilka kręgli, a karta staje się małą zjeżdżalnią. Należy ją ustawić pod odpowiednim kątem, a po chwili ciekawski maluch wbiegnie na nią, zwinie się w kulkę i zjedzie roztrącając w efekcie kręgle. Inna opcja „przemienia" kartę w zabawkę robiącą bańki mydlane. Do jednej z nich stworek może wskoczyć. Będzie podwójnie szczęśliwy, jeśli gracz dodatkowo podbije bańkę ręką, albo obróci ją kilkukrotnie.

W skończonym produkcie możliwości będzie o wiele więcej, i dobrze, bo na razie wyglądało to nawet zabawnie, ale dość szybko się nudziło.

W każdej chwili można przywołać ekranik diagnostyczny, który po nakierowaniu na pupila w uproszczonym podglądzie rentgenowskim usłużnie poinformuje o stanie zdrowia poszczególnych organów. Bodaj najciekawszą opcją wydaje się jednak możliwość narysowania na kartce papieru dowolnego kształtu, który kamerka zeskanuje i przeniesie na ekran. Z płaskiego bohomaza można następnie stworzyć wirtualny obiekt – nową zabawkę dla stworka.

Zapowiada się zatem dość wesoła popierdółka, która co młodszym użytkownikom PS3 może przynieść sporo frajdy. W dodatku całkiem ładna, choć grafika ogranicza się w zasadzie do biegającego po ekranie stworka – dzięki temu autorzy mogli poświęcić mnóstwo czasu i wysiłku na dopracowanie jego wyglądu i ruchów. Nie dziwi więc bogata i płynna animacja, całkiem naturalnie odwzorowane futro i przesłodka mimika jego twarzy. Gdy zwierzątko jest smutne, trudno pozostać obojętnym i aż chce się je pocieszyć.

Nawet w zaciemnionym pomieszczeniu kamera dobrze wyłapuje ruchy i bez opóźnień przenosi je na ekran telewizora. Trzeba tylko uważać, żeby za szybko nie machnąć ręką, bo stworek może się przerazić. Zupełnie jak prawdziwe zwierzę. EyePet będzie więc idealne dla osób, które nie mają warunków, by pozwolić sobie na pieska lub kotka. ■

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

BAYONETTA

Wielkie piersi, długie nogi i tonfa-bazooka. Tonfa-bazooka! Takie cudo mogli wymyślić tylko Japończycy. To nowa broń wiedźmy Bayonetty, będąca dokładnie tym, na co wskazuje nazwa – niby pałką tonfa, a naprawdę małą przenośną wyrzutnią rakiet, z której Bagnetka potrafi strzelać również w powietrzu. Czy nadal potrzebujecie powodu, żeby polubić seksowną bohaterkę nowej gry twórców MadWorld? Miejscówkę i filmik prezentowane na GC 09 już widziałem przy okazji betatestu gry, ale wtedy bohaterka jeszcze nie mogła walczyć ani tonfa-bazooką, ani mieczem skradzionym Ivy z Soul Calibura (ostrze zmieniające się w długi bicz). Wszystkie bronie zostaną zbalansowane tak, żeby żadna nie była przepakowana, da się również przełączać między różnymi fuzjami i bronią białą w locie.

Autorzy zaprezentowali przemianę w panterę w trakcie wyprowadzania kombinacji ciosów, ale nie chcieli zdradzić, czy da się dokonać transformacji w dowolnym momencie. Przyda się na pewno do błyskawicznego podbiegnięcia do przeciwnika stojącego w oddali. Szybkie poruszanie umożliwią również łyżwy. Lód automatycznie wytworzy się pod nogami bohaterki, a gdy dziewczyna kopnie przeciwnika, ten zostanie zamrożony w bryłę lodu. Producent zaprezentował także walkę z bossem. Bayo wskoczyła na jego wielki język, po czym go urwała i biegała draniowi po twarzy. A w tle słychać było śpiew chóru. Nie mamy więcej pytań.

JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER

Wygląda na to, że – o ile Ratchet i Clank całkiem już zaaklimatyzowali się na nowej generacji sprzętu – Jakowi i Daxterowi nadal służy przedłużony pobyt na starszych maszynach Sony. Kolejna gra z długouchym i włochatym w rolach głównych zagości przede wszystkim na PSP (której bardzo się przyda dobry platformer), choć nie omieszka wpaść przy okazji także na wysłużone i wciąż nie do końca emerytowane PS2. Na GC przede wszystkim walczyliśmy z podniebnymi piratami. Latającym pojazdem steruje się bardzo wygodnie, animacja jest płynna, wybuchy bardzo ładne i kolorowe. Dało się również chwilę pobiegać, zdążyliśmy już zapomnieć, że Jak potrafi obracać się wokół własnej osi jak Crash Bandicoot. Obawy rodzi tylko kamera bardzo często gubiąca bohaterów i pokazująca ściany zamiast nich. Nie pojawi się żaden tryb rozgrywki wieloosobowej – twórcy skupiają się w stu procentach na zabawie singlowej. Trzymamy kciuki za poprawę pracy kamery, mamy nadzieję na udane wzbogacenie wciąż nie do końca satysfakcjonującej biblioteki gier na PSP

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TEKKEN 6

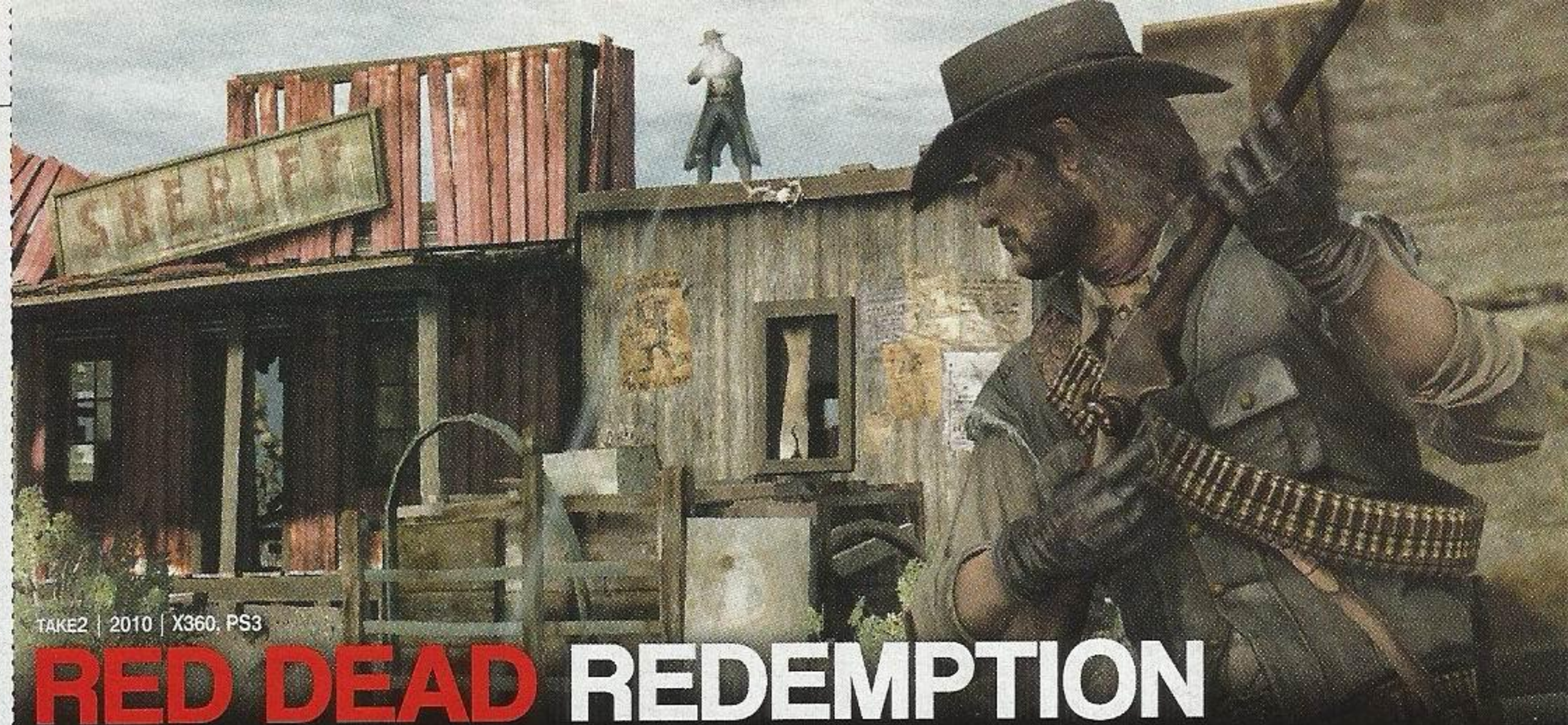
Patologiczna rodzinka Mishima także odwiedziła Kolonię, występując w trailerze prezentującym „fabułę" gry, za to grywalny był tryb Force Mode, czyli znana z poprzednich części chodzona nawalanka. Można też był natłuc się do woli w versusie, jeżeli już dopchało się do pada. Ale to Force Mode był celebrytą – został wzbogacony w stosunku do wcześniejszych odsłon, by wspomnieć chociażby możliwość gry w kooperacji. Wojownicy mogą swobodnie biegać po poziomach, a po napotkaniu przeciwników przełączać się na tradycyjny system walki 1 na 1, a także podnosić oręż w rodzaju miotaczy ognia. Co prawda tła odstają wizualnie od reszty gry, a postacie ruszają się w tym trybie nieco sztywno, ale jako mini-gierka Force Mode powinien sprawdzić się nieźle. Bodaj najciekawszym dodatkiem do głównego dania jest tzw. Rage – tryb pozwalający graczowi odpalać potężne ataki, ale dopiero po otrzymaniu solidnych batów od przeciwnika. Budzi to mocne skojarzenia z ultrakombosami z SFIV, ale może i w wykonaniu Króla Żelaznej Pięści sprawdzi się dobrze. Przekonamy się pod koniec października.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Od tryumfalnego powrotu Marlowe'a i spółki dzieli nas jeszcze ładne kilka miesięcy, ale po sukcesie Battlefield 1943 coraz mocniej wierzymy, że Bad Company 2 zarządzi. Powróci zarówno tryb kampanii, jak i frywolne wyrzynanie się w multi. Mocną stroną pierwszej części była destrukcja otoczenia, w drugiej element ten zostanie znacznie rozbudowany – budynki da się całkowicie zrównać z ziemią, a niemal każdy element krajobrazu ma realistycznie reagować na ołów wpakowany weń przez gracza. DICE najwyraźniej chcą, by ich gra dorównała, jeśli nie przewyższyła demolką najnowsze Red Faction, ale choć da się planszę „wypłaszczyć", zajmuje to za dużo czasu i amunicji, żeby poświęcić się właśnie takiej zabawie podczas gry. Zniszczenia zostaną dopracowane nie tylko w skali makro – ponoć każdy, pojedynczy pocisk zostawi trwały ślad, choćby na ścianie budynku. Domorośli zabijacy z zacięciem artystycznym będą mogli na przykład udekorować ścianę wulgarnym napisem złożonym z dziur po kulach. O ile oczywiście znajdą na to czas w bitewnej pożodze, która już teraz prezentowała się naprawdę fachowo – zniszczenie można siać na piechotą, czołgiem lub helikopterem. Do premiery jeszcze kilka miesięcy, więc w najbliższym czasie spodziewamy się kolejnych przecieków na temat gry.

BEATERATOR

Rockstar to ostatnia firma, o której pomyślelibyśmy, że zrobią grę muzyczną na PSP, ale w sumie to samo można napisać o ich Table Tennis. Niech im będzie. W skrócie, zabawa sprowadza się go zapuszczania loopów i mieszania ich ze sobą, a więc robienie tego, czym na życie zarabia Timbaland. Najprostszy jest tryb Live, na środku ekranu stoi cyfrowo-rysunkowy Timothy, a w rogach widoczne są membrany, pomiędzy którymi można się przełączać w dowolnym momencie. Pod każdą przypisane są cztery loopy (zmienia się je krzyżakiem), więc w sumie jest ich szesnaście, ale w każdej chwili da się przypisać inne z menu. Zabawa polega więc na przełączaniu się pomiędzy membranami i naciskaniu przycisków kierunkowych. Znacznie więcej możliwości dają Studio Session i Song Crafter, przypominające już pracę z profesjonalnym sprzętem. Interfejs wygląda na łatwy do opanowania, prezentujący grę człowiek z Rockstar bez wysiłku zmiksował odjechany kawałek. W Guitar Hero stworzenie go byłoby katorgą. Nie słyszeliśmy o tej grze wcześniej, ale po jednym pokazie chcemy położyć na niej łapy. Natychmiast.



TAKE2 | 2010 | X360, PS3

RED DEAD REDEMPTION

Czy Rockstar przebije naszych mistrzów westernu z Techland?

Co prawda duchowy spadkobierca Red Dead Revolver i Gun spadł na przyszły rok, i to niekoniecznie jego początek, ale to nie znaczy, że twórcy śpią na posterunku. Wręcz przeciwnie, jak pokazali na GC, prace nad grą idą pełną parą i z każdym miesiącem wygląda ona coraz lepiej. Zaprezentowany fragment rozgrywki przedstawiał misję, w której protagonista – John Marston – musiał odbić z rąk bandytów porwaną niewiastę, zanim ta zawiśnie na szubienicy. Bohaterowi pomagali ludzie szeryfa, którzy inteligentnie zachowywali się podczas strzelaniny, odpowiednio reagując na zachowanie Marstona – stawiali zaporę ogniową, gdy przebiegał między osłonami, podchodzili bliżej niego i ostrzeliwali jego cel, dając mu czas pobiec dalej w stronę umierającej dziewczyny. Nie wiadomo jeszcze jak ważnym elementem rozgrywki będą podobne akcje drużynowe, ale tak czy siak wygląda to naprawdę nieźle. Równie dobrze prezentują się same strzelaniny – są odpowiednio dynamiczne, a pierwszoplanową rolę odgrywa w nich oczywiście system prowadzenia ognia zza osłony. Może nią być dosłownie wszystko, czy to powóz, niewielka wydma, a nawet martwe zwierzę. Bohater postara się odpowiednio pochylić, czy kucnąć. Nie ma jednej z góry określonej animacji chowania się za osłonami. Silniki RAGE (nie mylić z grą id Software) i Euphoria wciąż wydają się bezkonkurencyjne jeśli chodzi o animację ruchów postaci.

Zestaw broni palnej ma być co prawda klasyczny, ale za to spory. Nie zabraknie ani obowiązkowych sześciostrzałowców, ani winchesterów czy obrzynów. Kolejnym elementem rzucającym się w oczy już na obecnym etapie prac jest prześliczny wygląd gry, a zwłaszcza otaczającego bohatera rozległego świata. Po skończonej misji (dziewczyna wisiała z pętlą na szyi zdecydowanie za długo, ale niech będzie, w końcu to tylko gra), John zagwizdał i po chwili przybiegł do niego wierzchowiec. Animacja ruchów konia jeszcze wymaga kilku szlifów, ale już teraz zwierzę zachowuje się naturalnie, rozgląda wokół i grzebie kopytem w ziemi. Koń szybko przeszedł w galop i popędził na wzniesienie, skąd widać było przepiękną panoramę ciągnącego się po horyzont krajobrazu. Niebieski pasek staminy widoczny z lewej strony ekranu pokazuje jak długo zwierzę jest w stanie gnać na najwyższych obrotach. Autorzy nie omieszkali pochwalić się dynamicznie zmieniającą się aurą, a także naturalnie funkcjonującym ekosystemem – przykładem tego ostatniego były zlatujące się do trucheł poległych sępy. Gra już teraz zapowiada się naprawdę świetnie, zachwyca grafiką oraz animacją postaci i wygląda na to, że tytuł najlepszego westernu obecnej generacji może w przyszłym roku powrócić za ocean. ■

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Nowy sezon serialu z Belmontami i Drakulą

Żona Garbiela umarła, bohater chce przywrócić ją do życia, a żeby tego dokonać, musi odnaleźć i zdobyć dwie magiczne maski – boską i diabelską. W historię wprowadzi Patrick Stewart pełniący rolę narratora, autorzy natomiast chwalą się, że w sumie przygotują ponad godzinę przerywników filmowych, a najdłuższy ma trwać około czternaście minut. Wiadomość dla hejterów Hideo Kojimy – twórca MGSa pełniący rolę producenta nowej Castlevanii nie zmuszał autorów gry do tworzenia tak długich scenek. Podobno sami wpadli na ten pomysł.

KONAMI | 2010 | X360, PS3

Twórcy Lords of Shadow chcą złapać dwie sroki za ogon. Gra ma stanowić wprowadzenie do znanej serii dla nowych graczy, a przy okazji zaproponuje coś dla starych fanów. Nie będzie to więc całkowity restart Castlevanii i walka Belmontów z Draculą nie zacznie się od nowa. Rok 2010 zapowiada się wyjątkowo smakowicie dla miłośników slasherów. Dobra wiadomość jest taka, że przy God of War III i Dante's Inferno dzieło Mercury Steam nie ma czego się wstydzić. Grafika jest absolutnie topowa, a tempo walk bardzo wysokie. Bohater masakruje wampiry i wilkołaki magicznym biczem, może oblać je wodą święconą, przebić im serca sztyletem albo krzyżem. Autorzy nie chcą zdradzać do czego używany jest prawy analog, na pewno nie do obracania kamerą, bo ujęcia będą z góry zdefiniowane, niczym w starych grach z serii Resident Evil. Bardzo możliwe, że gałka posłuży do sterowania biczem.

Nie zabraknie QTE, a animacja będzie trzymać poziom 30 klatek (czasami więcej, ale niekoniecznie dojedzie do 60). Dokładna data premiery pozostaje tajemnicą. ■

Gra w polskiej wersji językowej
z napisami na Xbox 360™

Jump in.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA EA Mobile oraz Need for Speed i znak „N" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pagani, Zonda F, Zonda R i ich wzornictwo są znakami handlowymi lub własnością intelektualną Pagani Automobili S.p.A. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Nazwy, emblematy i wzornictwo modeli są znakami handlowymi lub własnością intelektualną NISSAN MOTOR CO., LTD. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Porsche, emblemat Porsche, 911 i Carrera są zastrzeżonymi znakami towarowymi F. Porsche AG. Licencjonowane określonymi patentami. Znaki handlowe, prawa autorskie związane z Lamborghini Aventador LP 700-4 udzielonej Electronic Arts Inc. Znaki handlowe, prawa autorskie są użyte za zgodą właściciela AUDI AG. Znaki handlowe General Motors są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej przez Lamborghini Automobili S.p.A. Włochy. Logo BMW i nazwy modeli są znakami handlowymi BMW AG i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej przez Ford Motor Company i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Ford Motor Company. Nazwy, wzornictwo i logo należą do ich prawnych właścicieli i są użyte na podstawie licencji. Nazwy oraz logo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEED FOR SPEED™

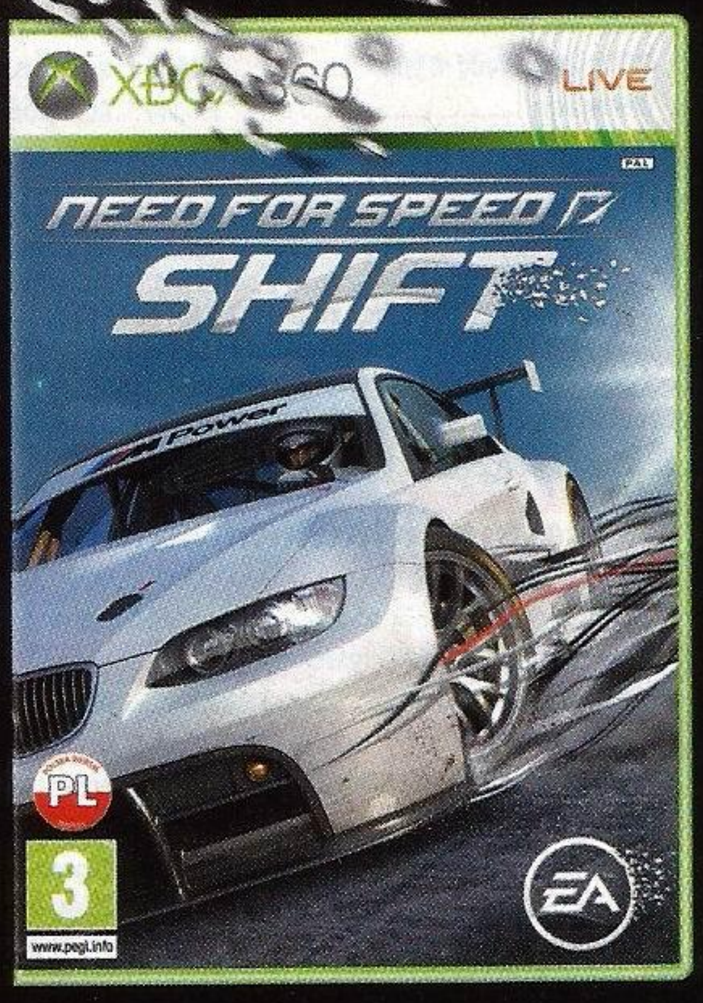
SHIFT

MYŚL SZYBKO,

JEDŹ SZYBCIEJ.

WWW.EA.PL/SHIFT

W SPRZEDAŻY OD 18.09.09



XBOX 360.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Monster Hunter Tri	Wii	Capcom
2	Dragon Quest IX: Protectors of Starry Sky	NDS	Square Enix
3	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
4	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
5	SD Gundam G Generation Wars	Multi	Namco Bandai
6	Tales of VS.	PSP	Namco Bandai
7	Puyo Puyo 7	NDS	Sega
8	Penguin no Mondai X: Tenkuu no 7 Senshi	NDS	Konami
9	Monster Hunter Portable 2nd G	PSP	Capcom
10	Pro Baseball Spirits 6	PS2/3	Konami

▶ **Monster Hunter Tri nie odniósł tak wielkiego sukcesu, jak można było się spodziewać, ale i tak był najchętniej kupowaną grą w Japonii w zeszłym miesiącu. Ustąpił mu nawet Dragon Quest IX, ale to akurat jasne, bo rynek już się nasycił dziełem SE. My wciąż na nie czekamy.**

USA

1	Madden NFL 10	Multi	EA
2	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	NCAA Football 10	Multi	EA
5	Wii Fit	Wii	Nintendo
6	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
7	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
8	Fight Night Round 4	Multi	EA
9	Tiger Woods PGA Tour 10	Multi	EA
10	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ

▶ **Od dłuższego czasu przyglądamy się zestawieniom sprzedaży w USA i dochodzimy do wniosku, że tamtejszym graczom wystarczą do życia gry o futbolu amerykańskim, Wii Sports i Mario Kart oraz Guitar Hero i Call of Duty. Popularność tych tytułów nie słabnie.**

UK

1	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
2	Wii Fit	Wii	Nintendo
3	Tiger Woods PGA Tour 10	Multi	EA
4	Harry Potter & The Half-Blood Prince	Multi	EA
5	Fight Night Round 4	Multi	EA
6	Call of Juarez: Bound in Blood	Multi	Ubisoft
7	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
8	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
9	Wolfenstein	Multi	Activision
10	Prototype	Multi	Activision

▶ **Gra Techlandu podbija Wyspy. Z takimi osiągnięciami Wrocławianie mogą ze spokojem patrzyć w przyszłość. Czekamy na inne ekipy, które pójdą w ich ślady. Mocno rozpoczął Wolfenstein. Za miesiąc spodziewamy się zobaczyć w zestawieniu FIFA 10 i NFS: Shift.**

POLSKA (Ultima)

1	Batman: Arkham Asylum (kolekcjonerska)	Multi	Eidos
2	Batman: Arkham Asylum	Multi	Eidos
3	Bourne Conspiracy	Multi	Sierra
4	Pro Evolution Soccer 2010 (preorder)	Multi	Konami
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
7	Killzone 2 (zestaw z PS3 Slim)	PS3	Sony
8	Uncharted 2 (preorder)	PS3	Sony
9	Halo 3: ODST (preorder)	X360	Capcom
10	Modern Warfare 2 (preorder)	Multi	Activision

▶ **Wysoka pozycja Bourne Conspiracy przypomniała nam, że nie tylko gracze kupują gry, ale również ich rodzice, znajomi i ukochane. Aż dziwi brak G-Force w zestawieniu. Ta gra cieszy się podobno ogromną popularnością wśród dzieci i sprzedaje się jak ciepłe bułeczki.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

250GB W ZESTAWIE

Sony i MS dopiero co obniżyły ceny konsol, a już mówi się o tym, że jeszcze w tym roku pojawią się nowe wersje PS3 oraz X360 wyposażone w dyski o pojemności 250GB. Takich rewelacji dostarczył m.in. sklep Amazon, który na liście produktów umieścił Xboxa 360 z tak dużym HDD, dwoma padami i Forza Motorsport 3, ale szybko go usunął. Pojemne dyski przydałyby się szczególnie osobom zainteresowanym kupowaniem gier i filmów online. Ile w tych rewelacjach prawdy? Jak zawsze, czas pokaże.

UCIECZKA Z NIEMIEC

Cevat Yerli, szef studia Crytek, mającego na koncie pierwsze Far Cry oraz pecetowego Crysisa, zagroził, że firma przeniesie się za granicę, jeśli w życie wejdzie zmiana prawa proponowana przez szesnastu niemieckich ministrów. Zakazana miałaby zostać produkcja i dystrybucja gier, w których zabija się ludzi, a także tych, gdzie ofiarami „aktów brutalności" padają postacie przypominające człowieka. Petycję przeciwko wprowadzaniu tego prawa w życie podpisało już ponad 64 tysiące Niemców. Nie mamy nic przeciwko dyskusji o brutalności w grach, ale propozycja niemieckich ministrów jest absurdalna. Kibicujemy Crytekowi.

SKAZANY NA KONSOLE

Koch Media (Deep Silver) będzie wydawcą gry stworzonej na podstawie serialu Prison Break. Tworzą ją Słoweńcy ze studio ZootFly (kto?). W grze przedstawione zostaną wydarzenia z pierwszego sezonu serialu, co od razu wyklucza element zaskoczenia – fabuła jest dobrze znana każdemu, kto oglądał „Skazanego na śmierć". Prison Break ukaże się na PC i konsole. Kiedyś tam. Szczęśliwi?

TWITTER NIE DLA CIENIASÓW

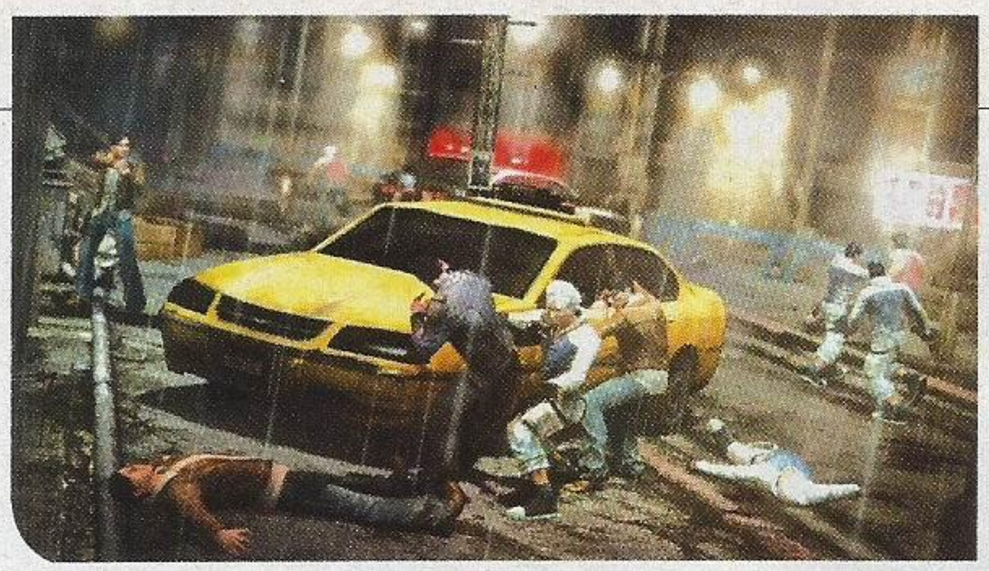
Microsoft w końcu wyjaśnił, kto będzie mógł korzystać z Twittera i Facebooka na Xboksie 360. Nieograniczony dostęp otrzymają posiadacze konta Gold, natomiast „srebrni" użytkownicy konsoli muszą zadowolić się dostępem czasowym. Jaki jest sens płacić, skoro można korzystać z Twittera za darmo na komputerze?
Jeszcze jedna informacja z obozu MS. Amerykanie nie zamierzają wprowadzać do sprzedaży nowego, zmniejszonego modelu konsoli (Slim).

GWÓŹDŹ DO TRUMNY

Tym właśnie okazał się multiplayer w Wolfenstein dla Endrant Studios współtworzących ten element gry z Raven Software. W dniu, kiedy strzelanka ukazała się na rynku, firma została zmuszona do zwolnienia części załogi, która i tak nie była zbyt duża (17 osób). Może nie doszłoby do zwolnień, gdyby był lepszy?

BETHESDA OSTRO PRACUJE

Twórcy Elder Scrolls już we wrześniu zaprezentują światu swoją nową grę i nie będzie to żadna popierdółka na iPhone, dodatek do Fallout 3 ani następca Obliviona. Tego ostatniego nie zobaczymy zresztą w najbliższej przyszłości, Bethesda na razie odpuszcza Elder Scrolls.



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Jack Slate już nie jest klonem Maxa P.

Pamiętacie, co pisaliśmy niedawno o restartach znanych serii? Retribution jest właśnie takim drugim startem dla Dead to Rights, niezłych, aczkolwiek nie wybitnych przygód policjanta Jacka Slate'a i jego psa Shadowa. Pierwsza część powstała jako klon gry Max Payne, była zatem shooterem TPP, w którym bohater nie przeżyłby kilku minut, gdyby nie możliwość spowolnienia czasu. Bullet Time powróci w Retribution, ale zostanie przemodelowany, żeby nie przypominać tego z przygód Maxa, albo detektywa Tequili ze Stranglehold. Rzucanie się w bok lub do przodu i strzelanie w locie odeszły w zapomnienie. Teraz, gdy czas zwalnia bieg, można po prostu szybciej podbiec do przeciwnika i obezwładnić go albo posłać mu kulkę zanim zdąży się schować. Mało efektowne, ale za to skuteczne. Bullet Time nazywa się tutaj Focus mode i żeby móc go aktywować, trzeba najpierw na ten przywilej zapracować obezwładniając zbirów, najlepiej nie dając się uderzyć. Im większe baty zbierze Jack, tym rzadziej będzie mógł korzystać z Focusa.

Grafika nie robi dobrego wrażenia; jeśli chodzi o ten element, Dead to Rights jest zdecydowanie drugoligowym tytułem. Osłony, za którymi kryje się bohater niszczą się, ale za każdym razem tak samo i na dodatek brzydko – po prostu znika kawałek ściany. Shadow porusza się jakby jeździł na rolkach i na dodatek delikatnie unosi się nad ziemią. Ciężko cokolwiek powiedzieć o oświetleniu, bo zaprezentowano jedynie walkę na ciemnym placu. Retribution nie wygląda dramatycznie, ale do poziomu Uncharted 2 daleko. Co najmniej rok świetlny.

System walki został tak zaprojektowany, żeby bohater mógł poradzić sobie nawet z czterema łotrami stojącymi wokół niego. Może złapać za fraki zbira, który atakuje z przodu i w tym samym momencie uderzyć z pięści przeciwnika stojącego z boku, a tego z tyłu potraktować silnym kopnięciem. Nie robi tego tak pięknie i filmowo, jak Batman w Arkham Asylum; Bruce Wayne jest w stałym ruchu, skacze od jednego wroga do drugiego, Slate natomiast stroni od akrobacji. Trzeba poczekać na grywalny kod, żeby ocenić, czy system walki będzie tak intuicyjny, jak zachwalają go autorzy. Widać jednak, że sporo nad nim pracowali. Gdy Jack uderza kolbą, automatycznie chowa broń i kontynuuje kombinację pięściami lub z buta. Jeszcze lepszy jest sposób, w jaki chwyta przeciwnika i posługuje się nim, jak żywą tarczą. W Gearsach czy MGSie bohaterowie trzymają zakładników za szyję tuż przed sobą, natomiast Slate trzyma ich bokiem, zgiętych w pół, dzięki czemu może z nimi szybko chodzić. Jest bardziej odsłonięty, ale przynajmniej nie traci prędkości.

Wydawanie rozkazów psu jest banalne. Dół na krzyżaku, to komenda „chodź do mnie", a góra jest kontekstowa. Shadow sam oceni sytuację i albo zaatakuje po cichu, albo rzuci się do otwartej walki. Psiak nie może zostać zabity, ale trzeba będzie go reanimować, gdy przyjmie za dużo kul. Ciekawostka: ataki Shadowa zostały osłabione, żeby sam wszystkich nie zagryzł. Na razie D2R nie przekonuje, ale do premiery jeszcze sporo czasu, więc spokojnie czekamy. ■■

Jack debiutował, jako klon Maxa Payne'a. Od samego początku jego partnerem był pies Shadow, bez którego ciężko wyobrazić sobie grę z serii Dead to Rights.

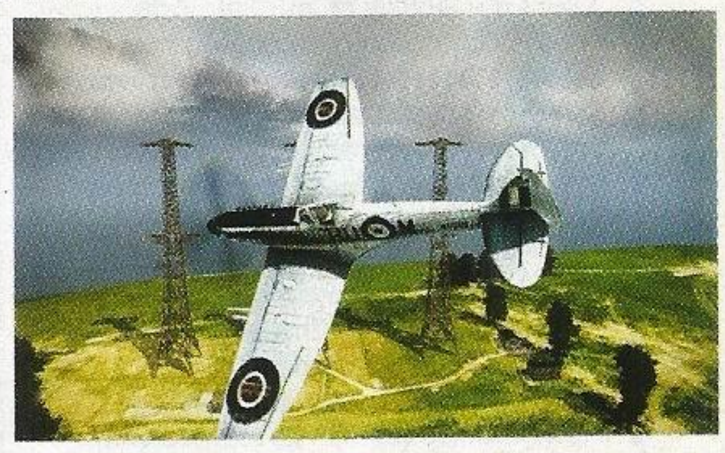
JUŻ GRANE!

HEROES OVER EUROPE

Wzloty i upadki

INFO
DEVELOPER: TRANSMISSION
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: WRZESIEŃ 2009
KONSOLA: X360, PLAYSTATION 3

Nocna misja nad płonącym, zbombardowanym Londynem robi wrażenie, ale będzie także można polatać nad Berlinem. Każdy, kto był na Love Parade bez problemu znajdzie Bramę Branderburską i Statuę Zwycięstwa stojącą w ogromnym parku Tiergarten.



Namco uparcie milczy w sprawie kolejnej części Ace Combat, ale nadeszły tłuste tygodnie dla fanów wirtualnego lotnictwa. Oprócz recenzowanego w bieżącym numerze wyśmienitego Iła-2 Sturmovika, wielkimi krokami zbliża się premiera nowej odsłony zręcznościowej serii Heroes..., a niemal ukończony kod daje nadzieję, że co najmniej dwa miesiące z rzędu będzie czym latać. Propozycja Ubisoft stawia na czysty arcade i zdecydowanie nie jest przeznaczona dla fetyszystów symulacji. Najważniejsze, że daje zabawę, jak na dobrą strzelaninę przystało.

ZNAJDŹ 10 RÓŻNIC

Prawdę mówiąc, tylko obsadzenie samolotów w głównej roli odróżnia Heroes Over Europe od pozycji z bohaterem eksterminującym tłumy wrogów – liczy się refleks i dobre oko, a umiejętności pilotowania schodzą na nieco dalszy plan. Samoloty pozwalają wyczyniać z nimi cuda, ani razu nie udało mi się wprowadzić ich w korkociąg, ani uderzyć w ziemię. Zawsze wystarczyło w ostatnim momencie zwiększyć prędkość (wciskając prawy analog) i bezpiecznie wyprowadzić maszynę z nurkowania tuż nad wierzchołakami drzew. Przystępność gry jest jej olbrzymią zaletą, a po zmaganiach z realistycznym sterowaniem w Sturmoviku, z radością usiadłem do bezstresowej zabawy. Autorzy nie znęcają się nad graczem, więc HOE wiele wybacza, a misje nie są za trudne. Ideał? Na razie ciężko wyrokować, bo przez zręcznościowe podejście misje są dość podobne i nie wiem, czy nie będzą się nudzić w pełnej, dłuższej wersji. Nie przeszkadza osadzenie akcji w realiach II wojny światowej, ocenimy jeszcze jak wypadnie fabuła, ale na pewno możliwości są spore. XX wiek daje ogromne pole do popisu i z konfliktu sprzed ponad 60 lat można jeszcze sporo wycisnąć. Trzymam kciuki, żeby tym razem się udało.

KLUB AEROMISTRZÓW

Dzisiejsze samoloty są wprost nafaszerowane elektroniką, a pilota wspierają komputery albo sygnały od kolegów. Różne systemy ostrzegania dają świetny przegląd pola walki i w zasadzie eliminują element zaskoczenia. Fascynujące, że w czasie II wojny światowej trzeba było bazować jedynie na swoich umiejętnościach, dlatego ówczesnym pilotom należy się szacunek. O tym, że ktoś siedzi im na ogonie często dowiadywali się zbyt późno. Pikując bez skrzydeł i szans na ratunek.

A mówią, że wojna nigdy się nie zmienia...

PEŁNY GARAŻ

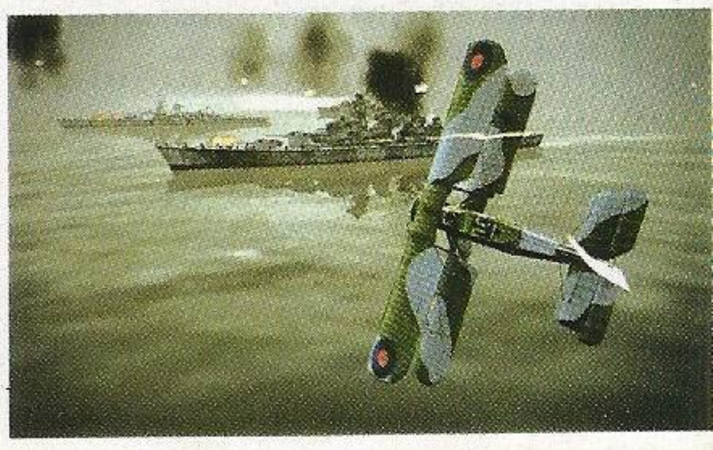
Obietnice mówią o kilkudziesięciu samolotach do wyboru – z tego, co widziałem, wszystkie pilotują się podobnie. Chwilę trzeba się przestawić na celowanie w przestrzeni, ale potem wrogowie spadają jeden za drugim. Prawdziwa frajda zaczyna się przy zastosowaniu zwolnienia akcji, bo wystarczy dłużej przytrzymać przeciwnika na celowniku i można go zdjąć pojedynczym strzałem. Ciekaw jestem jak zostanie zrealizowane bombardowanie, ale na pewno niełatwo będzie przebić świetne wykonanie tego elementu w Sturmoviku. Na ekranie potrafi roić się od przeciwników, jednak walki nie sprawiają żadnych problemów – można się z wrogami drażnić do woli, bo i tak nie są w stanie zestrzelić maszyny gracza... Nieco zaniepokoiła mnie jedna z pierwszych misji, bo minęło kilkanaście minut zanim dotarłem do wrogów. Wcześniej musiałem latać od punktu do punktu wysłuchując niezbyt ciekawego wprowadzenia – oby całość nie była w podobny sposób przegadana.

PRAWDZIWA FRAJDA ZACZYNA SIĘ PRZY ZASTOSOWANIU ZWOLNIENIA AKCJI, BO WYSTARCZY DŁUŻEJ PRZYTRZYMAĆ PRZECIWNIKA NA CELOWNIKU I MOŻNA GO ZDJĄĆ POJEDYNCZYM STRZAŁEM

PEŁNY GARAŻ

Bardzo spodobał mi się za to efekt pracy designerów, począwszy od menusów stylizowanych na plakaty, przez krzykliwe ekrany ładowania gry, a kończąc na samej rozgrywce. Oprawa momentalnie skojarzyła mi się z letnim Battlefieldem 1943, co mogę zaliczyć jedynie na plus. Nie jest komiksowa, a bardziej dopasowana do zręcznościowego charakteru rozgrywki. Samoloty wymodelowano porządnie, może bez nadmiernej pieczołowitości, ale poszczególne maszyny można rozpoznać na pierwszy rzut oka. Czasem wybuchy były źle liczone i wydawały się „urwane" w połowie, ale to prawdopodobnie zostanie poprawione przed premierą. Dość nachalnie zaznaczono ograniczenia silnika w radzeniu sobie z dużymi przestrzeniami i po zboczeniu na chwilę z przewidzianej trasy, samolot nagle zaczyna obrywać z niewiadomego kierunku. Jedynym ratunkiem jest powrót na zaplanowaną przez autorów ścieżkę, ale sami przyznacie, że takie rozwiązanie jest słabe. Tym bardziej, że margines dowolności nie jest za duży. Zaletą tego stanu rzeczy jest jakość oprawy – tereny są ostre i szczegółowe, gra wygląda całkiem nieźle i plasuje się niedaleko czołówki gatunku. Poprzednia część, Heroes of the Pacific (N+ #80), zgarnęła niezłe oceny właśnie ze względu na swoje arcade'owe korzenie. Od tamtej pory minęło sporo czasu i na rynku przybyło konkurencji, więc HOE będzie miało cięższą przeprawę. Autorzy muszą poprawić niedociągnięcia i nieco urozmaicić misje, a wtedy jest szansa na interesujące uzupełnienie dla Sturmovika. W przeciwnym wypadku gra zawiedzie oczekiwania osób, które dobrze wspominają ostatnią samolotówkę od Transmission Games. //**gnz**

Najtrudniejsze jest strzelanie do min pływających – ciężko trafić i szybko zawrócić maszynę, a czasu mało, bo statki sprzymierzeńców płyną wprost na nie.



„Nie szukamy inspiracji w Zachodnich grach RPG, ale za to uważnie przyglądamy się Call of Duty i innym Zachodnim FPS-om. Jak żadne inne potrafią zaabsorbować gracza i wciągnąć go w wir akcji, przedstawić działania towarzyszy na placu boju **– to wszystko może znaleźć zastosowanie w FFXIII.**" – **Yoshinori Kitase ze Square Enix wyjawia dość nieoczekiwane inspiracje.**

„Szlaban dla gier akcji oznaczałby w praktyce zakaz ich produkowania przez niemieckie firmy. Jeśli nie będziemy mogli swobodnie współtworzyć jednego z najważniejszych mediów naszych czasów, **będziemy zmuszeni przenieść naszą firmę za granicę.**" – **Cevat Yeri, szef Crytek, wyraża zrozumiałe zaniepokojenie z powodu naruszającej swobody obywatelskie ustawy grożącej niemieckim graczom.**

„Wiecie co? **Gdyby to zależało ode mnie, podniósłbym ceny jeszcze wyżej.**" – **Bobby Kotick, szef Activision, dolewa oliwy do ognia po ogłoszeniu przez jego firmę wygórowanych (by nie rzec – zbójeckich) cen nadciągających tytułów, z Modern Warfare 2 na czele. My cię też, Bobby.**

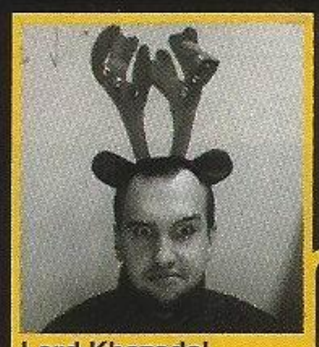
„Głosy i tekstury są skiepszczone, bo dostaliśmy ograniczenie 40 mega, podczas gdy w wersji na PC mieliśmy ponad 150. Pogadajcie sobie na ten temat z Nintendo. Pewno w końcu uda nam się zoptymalizować grę, ale pamiętajcie – **Wii jest zwyczajnie słabą konsolą. Już iPhone jest potężniejszą platformą.**" – **anonimowy pracownik ekipy Telltale Games próbuje usprawiedliwić firmę za niedorobioną wersję Tales of Monkey Island na Wii.**

„Nie wiem czemu nie-casualowe gry na Wii słabo się sprzedają. Może to kwestia innego modelu sprzedaży. Grałam w MadWorld i Conduit – nie jestem graczem h/c, a mimo to oba tytuły dostarczyły mi sporo wyzwania i dobrej zabawy." – **pani Denise Kaigler z Nintendo najwidoczniej zapomniała komu przez ostatnie parę lat opychali swoją konsolę.**

„Na PS3 mamy gwarancję twardego dysku i kupę miejsca na Blu-rayach. Na X360 nie mamy podobnych luksusów. **Czy to stwarza ograniczenia? Pewnie, że tak.**" – **Dan Houser z Rockstar udowadnia, że nawet miliony Billa nie dają jego konsoli immunitetu na konstruktywną krytykę.**

„Jeśli Wolfenstein sprzeda się w sierpniu lepiej niż Madden 10, osobiście zwrócę każdemu chętnemu kasę, którą wydał na naszą grę." – **Manveer Heir z Raven Software testuje nową, z lekka frapującą strategię marketingową. Czytelników pędzących właśnie do sklepu muszę zmartwić – oferta Heira dotyczy tylko USA, a w dodatku szansa na pobicie Maddena jest raczej niewielka.**

„Szczerze mówiąc **nikt z nas nie był do końca zadowolony z konferencji na E3.** Zdecydowanie nie udało jej się w pełni oddać uroku naszych produktów." – **Satoru Iwata, wielki szef Nintendo, z którym po prostu nie wypada się w tej kwestii nie zgodzić.**



Lord Khazadal

NUDA VERITAS

„Piłka jest okrągła, a bramki są dwie"

Wrzesień to ciekawy miesiąc, który zawsze budzi emocje. Jednym z najbardziej znanych wrześniów XX wieku był ten z roku 1939. Na szczęście do takich niespodzianek już nie dochodzi. Teraz wrzesień jest synonimem końca sezonu ogórkowego w piłce nożnej oraz, co za tym idzie (i co jest dla nas graczy najważniejsze), w grach komputerowych. O futbolu wspomniałem nie bez przyczyny. To właśnie we wrześniu zaczyna się końcówka eliminacji Mistrzostw Europy lub Świata. W tym roku przypada na finisz eliminacji MŚ, więc choćby w samej Europie (a więc i w Polsce) głowy kibiców będą jak zwykle rozpalone.

Ten okres najbardziej w naszym kraju kochają jednak nie kibice, a dystrybutorzy, a dokładniej CD Projekt i Electronic Arts. Dlaczego właśnie dla tych firm wrzesień jest taki szczególny? Gdyż zaczynają wprowadzać na rynek lepsze gry, których premiery wydawcy przewidzieli na końcówkę roku. Jednak gdyby tak było, napisałbym, że dla wszystkich dystrybutorów w Polsce jest to jednakowo dobry okres, a tak nie jest. Sprawa jest prosta. Co roku na początku czwartego kwartału (zwanego w branży Q4) obie firmy wypuszczają serie piłkarskie: PES i FIFA. Skoro ich serie piłkarskie wychodzą w październiku (tak się przyjęło, że FIFA zwykle 2-3 tygodnie wcześniej), to lawina marketingowa powinna zostać uruchomiona właśnie w miesiącu najbardziej znienawidzonym przez nieletnią część gawiedzi (we wrześniu).

A teraz wyobraźcie sobie, że obie firmy muszą wydać rzekę pieniędzy na działania marketingowe, jak turnieje konsolowe, reklamy w prasie, trailery i filmy z rozgrywki w różnych programach telewizyjnych i internetowych. A jak już sobie wyobraziliście cały ten bajzel, to spróbujcie wydedukować, po co to wszystko. Oczywiście dla zysku, ale nie o to mi chodzi. Same reklamy gry nie sprzedadzą. Jedyne, co w nich istotne, to wydrukowana data premiery (oczywiście z gwiazdką, gdyby coś miało nie wypalić – rzecz jasna, nie z winy dystrybutora). Nic gracza w nich więcej nie interesuje – poza hasłem promującym grę. Reszta tekstu tylko psuje kompozycję reklamy, która powinna być przejrzysta i zachęcać do kupna. Skoro już wiadomo, że reklama gry nie sprzeda, to co o tym decyduje? Recenzje i wystawiane grom przez redaktorów oceny. Od siebie dodam, że czytając więcej pism niż NEO+, śmiem twierdzić, że oceny wystawiane właśnie tutaj są najbardziej opiniotwórcze wśród mediów konsolowych w Polsce.

Wiadomo już, że reklamy, recenzje (lub zapowiedzi), turnieje piłkarskie i inne formy promocji nie mogą zachęcić nas, ludzi zakochanych w futbolu, do zakupu serii FIFA i PES, ale jedynie mogą zadecydować o tym, którą grę wybierzemy. Futbol sprzeda się sam, gdyż jest najpopularniejszym sportem na świecie. Tym samym każdy miłośnik tego sportu (który chce pograć) sięgnie po jedną z dwóch najpopularniejszych gier dostępnych na rynku. Oczywiście skorzystają na tym też wydawcy Football Managera, Total Club Managera (znowu tytuły CDP i EA) i Championship Managera, ale, jak wiadomo, każdy prawdziwy fan sam będzie chciał rozstrzygnąć sprawę eliminacji do Mistrzostw Świata reprezentacji, której kibicuje, bądź zapewnić udział swojego klubu w Lidze Europejskiej lub Mistrzów za pomocą pada lub klawiatury.

Gdy piłka jest w grze, a kibice mogą ją oglądać w TV lub na żywo, wszystkie pieniądze przeznaczone na budżet marketingowy okazują się zbędne. Rozgrywki piłkarskie to żywy marketing – dyscypliny i gier o jej tematyce. Dlatego oczywistym staje się zabieg zdobywania na okładki FIFY i PESa wizerunków znanych polskich piłkarzy. EA zapewniło sobie w tym roku rewelacyjnego w zeszłym sezonie Roberta Lewandowskiego. CDP mógłby spróbować z Ludovikiem Obraniakiem, który po swoim debiucie z Grecją może stać się gwiazdą polskiej reprezentacji, a już w tej chwili jest rozpoznawaną twarzą, więc i marką dla produktu, który by sobą firmował.

POZOSTAJE ODNOTOWAĆ KILKA FAKTÓW. PIERWSZY TO TAKI, ŻE FIFA RZĄDZI NA KONSOLACH, PES NA PC. DRUGI MARGINALIZUJE PIERWSZY, GDYŻ NIE MA NAJMNIEJSZEGO ZNACZENIA, KTÓRA Z GIER JKEST LEPSZA

Pozostaje odnotować kilka faktów. Pierwszy to taki, że FIFA rządzi na konsolach, PES na PC. Drugi marginalizuje pierwszy, gdyż nie ma najmniejszego znaczenia, która z gier jest lepsza, bo fani produkcji Konami i Kanadyjczyków będą przelewali krew w obronie swoich racji. Tak to już jest z futbolem, że zawsze komuś się kibicuje i gdy już wybierze się drużynę bliższą sercu, to raczej się jej nie zmienia i kocha do końca. Są też tacy jak ja, którzy grają w to, co ich zdaniem lepsze, a jak wiadomo lepsze jest wrogiem dobrego.

Teraz CDP i EA czeka wielka marketingowa batalia o dominację na rynku, ale jak zwykle większe szanse ze względów budżetowych ma drugi z wymienionych. Czasem mam wrażenie, że niezależnie od starań pierwszego z dystrybutorów, zawsze działa stare piłkarskie powiedzenie autorstwa angielskiego napastnika Gary'ego Linekera: „Piłka nożna to taka gra, w której 22 mężczyzn biega za piłką przez 90 minut, a na końcu zawsze wygrywają Niemcy". Jedno jest jednak pewne, po kilku latach bezwzględnej dominacji serii PES i odchodzących do niej fanów FIFA, Kanadyjczycy w końcu zabrali się do roboty nad wersjami konsolowymi i przeskoczyli Konami w staraniach o najlepszą wirtualną piłkę kopaną. Nie należy z tego powodu wyrywać sobie włosów z głowy i drzeć szat. Należy się cieszyć, gdyż taki ostry policzek może podziałać na Konami tak, jak kiedyś na EA. I jeśli jeden nie wystarczy, to któryś na pewno zadziała. Nawet Ci, co namawiają do nadstawienia drugiego w końcu by oddali, jakby ktoś zrobił sobie z ich policzków kastaniety – choćby aby pokazać, że też mają coś do powiedzenia.

Na koniec chciałbym życzyć wszystkim fanom piłki – tej prawdziwej, jak i wirtualnej – miłej zabawy na stadionie, przed TV i/lub konsolą oraz, by polska reprezentacja na koniec listopada zdobyła choćby drugie miejsce w grupie eliminacji Mistrzostw Europy, które zapewniłoby im udział w barażach. Oczywiście ciągle jednak wierzę (w przeciwieństwie do brukowców i Jana Tomaszewskiego) w pierwsze miejsce i bezpośredni awans – wystarczy, że Nasi wygrają wszystkie pozostałe cztery mecze (odpowiednio z Irlandią Północną, Słowenią, Czechami i Słowacją).

Polska gola, Polska gola, taka jest kibiców wola! ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+

R2pol.com

prezentuje:

ROCK BAND

instrumenty

PlayStation 2 589,99

PlayStation 3 589,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK

gra + gitara

PlayStation 2 279,99

GUITAR HERO AEROSMITH

gra + gitara

PlayStation 3 279,99

GUITAR HERO WORLD TOUR

gra + instrumenty

Nintendo Wii 899,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK + GUITAR HERO AEROSMITH

+ gitara

Pc 399,00

GUITAR HERO

gitara

PlayStation 3 199,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy 95,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy czarny 110,00

PS3 FragFX v2 289,00

Sklep R2pol.com
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

Zapraszamy do nowego sklepu internetowego!

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

RISEN

Sacred 2 ograny? Kolejny cRPG z Niemiec jest tuż, tuż

JUŻ GRANE!

Seria klasycznych erpegów Gothic jest nieznana konsolowcom, trylogia ukazała się wyłącznie na pecetach i pewnie kolejne gry niemieckiego studio Piranha Games jeszcze długo byłyby zarezerwowane dla blaszaków, gdyby nie nagły wzrost popularności tego gatunku na konsolach obecnej generacji. Czy może powinienem napisać „konsoli", bo to głównie na Xboxa 360 trafiają takie gry. Nasi zachodni sąsiedzi zrobili sobie przerwę od Gothic i proponują zupełnie nowy tytuł – Risen. To dobra okazja, żeby zadebiutować na konsolach (znika problem wprowadzenia nowych odbiorców w realia znane pecetowcom od 2001 roku).

Akcja ukazana jest zza pleców bohatera. Bezimiennego, jak to zwykle w grach Piranha. Najwyraźniej Niemcy uważają, że w ten sposób gracze szybciej zaczną identyfikować się z prowadzoną postacią. Bohater budzi się na plaży, jest rozbitkiem, któremu cudem udało się uciec z tonącego statku, którym podróżował na gapę. Nie do końca jest szczęściarzem, trafił bowiem na wyspę opanowaną przez mroczne siły. Mieszkańcom życie utrudniają zmutowane, agresywne zwierzęta, a na dodatek toczy się konflikt, w który zamieszana jest inkwizycja, magowie i wojownicy. Gracz zdecyduje, po czyjej opowie się stronie.

Trofea zebrane po pokonaniu zwierzaków można sprzedać. Dużej kasy z tego nie ma, ale to łatwy zarobek, a złota nigdy za wiele.

NA PLAŻY GNOM SIĘ SMAŻY

Na piasku leży kilka ciał, można zabrać im przydatne przedmioty – złoto, flakonik uzdrawiającej substancji, pierścień zwiększający atrybuty. Koniecznie trzeba podnieść kij. Nie żeby przerośniętej jeżomyszy nie dało się zabić gołymi rękoma, ale przyda się on do blokowania ataków sierpem, gdy heros wpadnie do jaskini, gdzie przyczaiło się kilka gnomów. Szybko okazuje się, że woda wyrzuciła na plażę uroczą Sarę. Kobietę można zignorować i pozostawić na pastwę losu, ale przy ponownym spotkaniu w dalszej części gry nie będzie darzyć bohatera sympatią. Innym wyjściem jest wspólne zwiedzanie okolicy albo zabicie jej w dowolnym momencie. Przed zadaniem ciosu warto się jednak dwa razy się zastanowić. Za ocalenie dziewczyny gra wypłaca punkty do statystyk, przy okazji nadarza się okazja zaliczenia kilku questów. Przede wszystkim, zabita postać nie powróci do życia. To właśnie z tego powodu zaczynałem zabawę drugi raz – zbyt szybko pozbawiłem życia kilku gości, którzy potrzebni mi byli do zaliczenia pewnego zadania…

Znając już podstawy rozpocząłem zabawę śmielej, patrząc co kryje się za krzakami. Odnalazłem kilka bocznych ścieżek prowadzących do drobnych bonusów – złota, ziół leczniczych, także do wspomnianej wcześniej jaskini z gnomami. Małe, grube, złośliwe stworki bez pytania rzucają się do ataku. Walka z nimi jest jednak prosta, wystarczy trzymać blok, a gdy już zaatakują, odpowiedzieć mashowaniem przycisku. W ten sposób da się pokonać większość napotkanych na początku gry dzikich zwierząt. Trzymanie bloku nie zdaje egzaminu, gdy szarżuje wściekły głodny wilk albo dzik wyglądający jakby go coś opętało (pasowałby do filmu „Księżniczka Mononoke"). Szybki unik w bok rozwiązuje problem.

Po wyspie krążą również przerośnięte, kolorowe ćmy, szkielety oraz ghoule. Elfów, orków i trolli nie zauważyłem. Być może w ogóle ich nie będzie. Autorom zależało na stworzeniu świata zamieszkałego przez stworzenia innych ras niż w Gothic.

Podróże przyspieszą kamienie teleportacyjne, jednak trzeba będzie się ich nieźle naszukać.

SWOBODA W WIĘZIENIU

Po napotkaniu pierwszego mieszkańca wyspy dostałem wybór, czy udać się do miasta opanowanego przez inkwizycję, czy wręcz przeciwnie, uciec byle dalej. Gdybym wybrał tę drugą opcję, napotkałbym ludzi pracujących dla inkwizycji na polach i mógłbym przyjąć zlecenie zabicia stada wilków grasujących w okolicy. Wypełnienie go może mieć większe konsekwencje niż się wydaje. Wdzięczność robotników i rolników to jedno, ale z czasem na tym terenie pojawiłoby się mnóstwo nowych mieszkańców, obecnie zbyt przerażonych, żeby tam żyć.

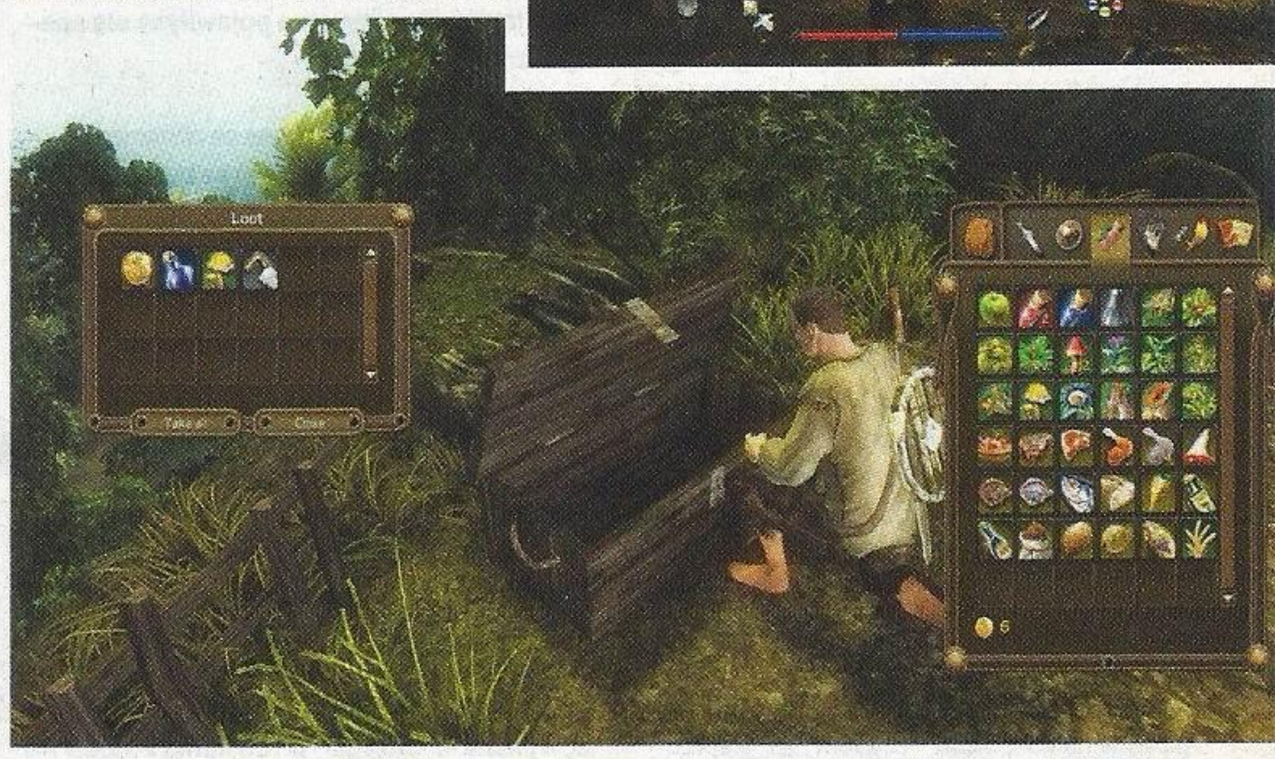
Odważnie stanąłem przed strażnikami miasta, za co bohater zarobił kijem w łeb. Obudził się w miejscu, gdzie trenują rekruci. Został uwięziony i zmuszony do przyłączenia się do inkwizycji. Pierwsze zadanie – zdobyć broń i przejść trening bojowy pokonując trzech innych rekrutów. Co ciekawe, nie odebrano mi znalezionych przedmiotów, więc zamiast kijem bambusowym walczyłem mieczem. U jednego z przeciwników za odpowiednią kwotę mogłem „potrenować" (zwiększyć wartość cechy „siła"). Problem w tym, że miałem go tylko pokonać w walce, a nie zabijać, co oczywiście zrobiłem. Przez to, już po wykonaniu zadania, nic się nie działo i nie mogłem kontynuować rozgrywki – po prostu utknąłem. Dziwne, zawsze powinno być jakieś wyjście, żeby nie musieć zaczynać zabawy od początku, ale uznaję, że to wada wersji beta.

Fajnie jest to, że bohater zmienia się, jego ciosy są szybsze, mocniejsze, a ruchy bardziej

JUŻ TERAZ WIDAĆ, ŻE RISEN BĘDZIE MOŻNA PRZECHODZIĆ WIELOKROTNIE NA RÓŻNE SPOSOBY CIĄGLE CZERPIĄC Z TEGO PRZYJEMNOŚĆ. NIESTETY SAMEMU, GDYŻ NA RAZIE NIC NIE WIADOMO O KOOPERACJI

INFO
DEVELOPER: PIRANHA BYTES
WYDAWCA: DEEP SILVER
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: XBOX 360

Niektórzy przeciwnicy doskonale blokują ciosy, trzeba wyczekać aż zaatakują, zrobić szybki unik i zaatakować z boku. Albo chodzić wokół nich, aż się pogubią i nie zdążą się odwrócić, a wtedy nóż w plecy…



□ Każdego rozmówcę można spróbować obrazić, choć w niekiedy autorzy i tak zmuszają do wybrania tej jednej właściwej odpowiedzi. Wszystkie dialogi są czytane przez lektorów. Szacun.

płynne i skoordynowane. Tak samo osłabiony przeciwnik gorzej blokuje, rzadko kontruje, jest mniej agresywny i częściej się myli. W późniejszej części gry heros nauczy się władać dwoma mieczami jednocześnie, albo opanuje walkę mieczem i tarczą. Ponownie, to od gracza zależy w jakim kierunku chce się rozwijać. Od jednego z rekrutów można nauczyć się posługiwania się kuszą, ale najpierw trzeba wykonać dla niego zadanie. Nie macie ochoty? W porządku, mówią autorzy gry. Nic na siłę.

ZIELONE ŚWIATŁO

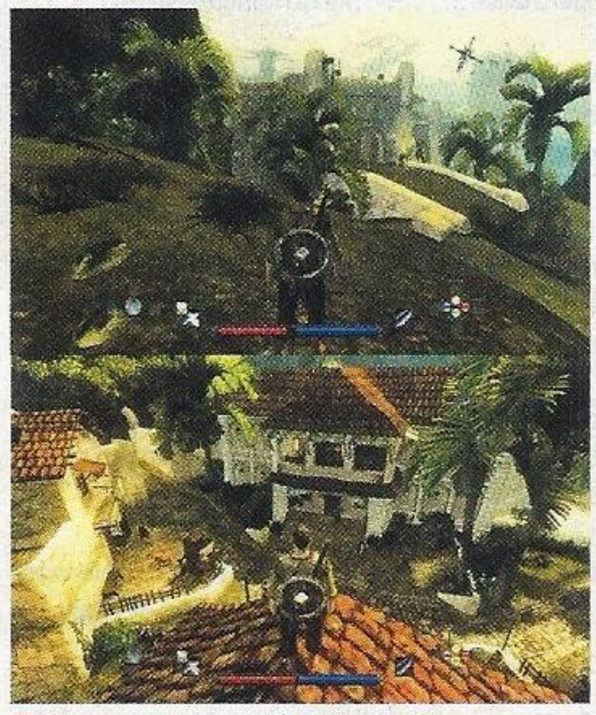
Już teraz widać, że Risen będzie można przechodzić wielokrotnie na różne sposoby ciągle czerpiąc z tego przyjemność. Niestety samemu, gdyż na razie nic nie wiadomo o tym, żeby w grze miał znaleźć się tryb kooperacji. Do poprawy jest sztuczna inteligencja NPCów – w obozie inkwizycji w pewne miejsca nie mogłem pójść do czasu, aż zaliczę questy, ale nic sobie z tego nie robiłem i radośnie omijałem strażników, a ci niby mnie gonili, ale i tak zdążyłem zgarnąć wiele przydatnych przedmiotów, do których normalnie nie powinienem mieć dostępu (w tym bronie). A gdy już mnie powalili, najczęściej odchodzili zapominając mnie zabrać, co pozwoliło mi na spokojne zwiedzanie kolejnych pomieszczeń. Nawet dostałem kilka nowych questów i rozpocząłem naukę magii. Kule ogniste, pioruny, zamrażanie przeciwnika, lewitacja i otwieranie zamków – krótko mówiąc klasyka.

Dowiedziałem się także jak samemu wytwarzać runy. Bohater może również nauczyć się wykuwania mieczy i zbroi. Ścieżek rozwoju jest mnóstwo. Da się poprawić zręczność i wytrzymałość, dzięki czemu heros przeżyje upadek z wysokości. Zwiedzając wyspę łatwo nie zauważyć niebezpieczeństwa i zrobić krok prosto w przepaść. Może to nie Crysis, czy pierwszy Far Cry z rajską wyspą – jest zielono, ale oprócz tego są także wspomniane w tekście pola uprawne. W każdym razie gęste krzaki skutecznie zmniejszają widoczność. Co gorsza, grafika w wersji konsolowej jest niestety zauważalnie słabsza niż na pececie. Taka cena otwartego świata gry i braku loadingów. Piranha Games na konsolach aż tak dobrze się nie znają, jak na pecetach, co także należy wziąć pod uwagę. Ale przynajmniej zmienia się pora dnia i nocy, na co reagują NPC – rekruci na przykład kładą się spać, gdy zapada zmrok, a inne postacie stają się aktywne. Zmieniać ma się również pogoda.

Nie powiem nic o questach, bo zaledwie liznąłem początek gry. Te, które wypełniłem, były raczej proste, ale wystarczyło porozmawiać z pięcioma osobami i już miałem dwadzieścia różnych rzeczy do zrobienia. Na pewno nudno nie będzie, oby tylko historia trzymała się kupy i wciągała. Czekamy do października. //**Mielu**

PORZĄDEK MUSI BYĆ

Żadnych demonów i emobohaterów, Risen to europejski erpeg. Na pierwszy rzut oka wygląda, jakby akcja toczyła się w średniowieczu, a wrażenie to potęgować ma (przynajmniej u ludzi, którzy znają się na temacie) fakt, że bronie i zbroje tworzone są tak, by przypominać autentyczne wyposażenie rycerzy. Żadnych egzotycznych i wymyślnych gunblade'ów, tylko prawdziwe miecze, topory i młoty. Nie da się przedłużyć ich żywotności magią. Autorzy chcą, żeby gracz zmieniał często wyposażenie i próbował różnych broni, a nie przywiązywał się do jednej na kilkanaście godzin. Z tego, co zauważyłem, efekty towarzyszące rzucaniu czarów są bardzo stonowane. Summonów w takiej grze raczej nigdy nie zobaczymy.



□ Najprawdopodobniej bohater będzie podróżować wyłącznie na piechotę. Miłośnicy jazdy na koniach i innych wierzchowcach mogą czuć się rozczarowani.

BOHATER ZMIENIA SIĘ, JEGO CIOSY SĄ SZYBSZE, MOCNIEJSZE, A RUCHY BARDZIEJ PŁYNNE I SKOORDYNOWANE

TECHLAND
CHROMOWI KOWBOJE

Rozmawiamy z autorami wielkiego polskiego przeboju – Call of Juarez: Bound in Blood

O ekipie Techlandu zrobiło się ponownie głośno w świecie wraz z premierą sequela Call of Juarez. Ponieważ zawsze chętnie zaglądamy na polskie poletko gier video, rozmawiamy z Tomaszem Gawlikowskim pełniącym funkcję senior brand managera. Co nieco dorzucił także Adrian Ciszewski, producent nadchodzącego Dead Island.

N+: Zanim powstało Call of Juarez, wydaliście sporo tytułów, jak choćby uznane na świecie Chrome, ale nie na konsolach. W końcu jednak nawet id Software i Crytek ogłosiły, że konsole są priorytetowe, choć oczywiście nikt nie rezygnuje z pecetowych wersji. Rynek, nawet shooterów fpp, zmienił się – jak to wpływa na Wasze działania?

TG: Od lat obserwowaliśmy rynek konsol i od dawna jest dla nas jasne, że są to idealne platformy dla gatunków, które nas interesują. Dyskusja na temat przewagi konsol nad PCtami, czy odwrotnie jest chyba bezcelowa. Popularność konsol jednak ma oczywiście określone powody, z których na pewno istotnym jest łatwość obsługi, bezproblemowość (w porównaniu do PC) oraz zajmowanie miejsca w salonie przy TV tuż obok np. odtwarzacza DVD.

W tym momencie w gry FPS, w których można powiedzieć, że się specjalizujemy, gra się już głównie na konsolach – czasem na PC sprzedaje się tylko 10% sztuk ogólnej sprzedaży na wszystkie platformy. Niemniej obie platformy są dla nas ważne.

Już w 2006 roku rozpoczęliśmy prace nad pierwszą naszą grą na konsole – wtedy na Xboxa 360. Byliśmy pierwszą polską firmą, która wydała grę na tę platformę. W tym roku również możemy się pochwalić podobnym sukcesem, gdyż Call of Juarez: Więzy Krwi to również pierwsza polska gra na PlayStation 3.

Strategia naszej firmy zawsze będzie polegała na próbie dotarcia z naszymi produktami do jak najszerszej rzeszy graczy, stąd produkcja projektów na konsole jest naturalną ewolucją.

N+: Czy koncept shootera fpp, który będzie wydany jednocześnie na konsolę i pecety, narzuca Wam jakieś ograniczenia – tzn. czy gdyby gra powstawała na same pecety, albo tylko na konsole, nie musielibyście martwić się o jakieś aspekty, albo pojawiłyby się specyficzne opcje?

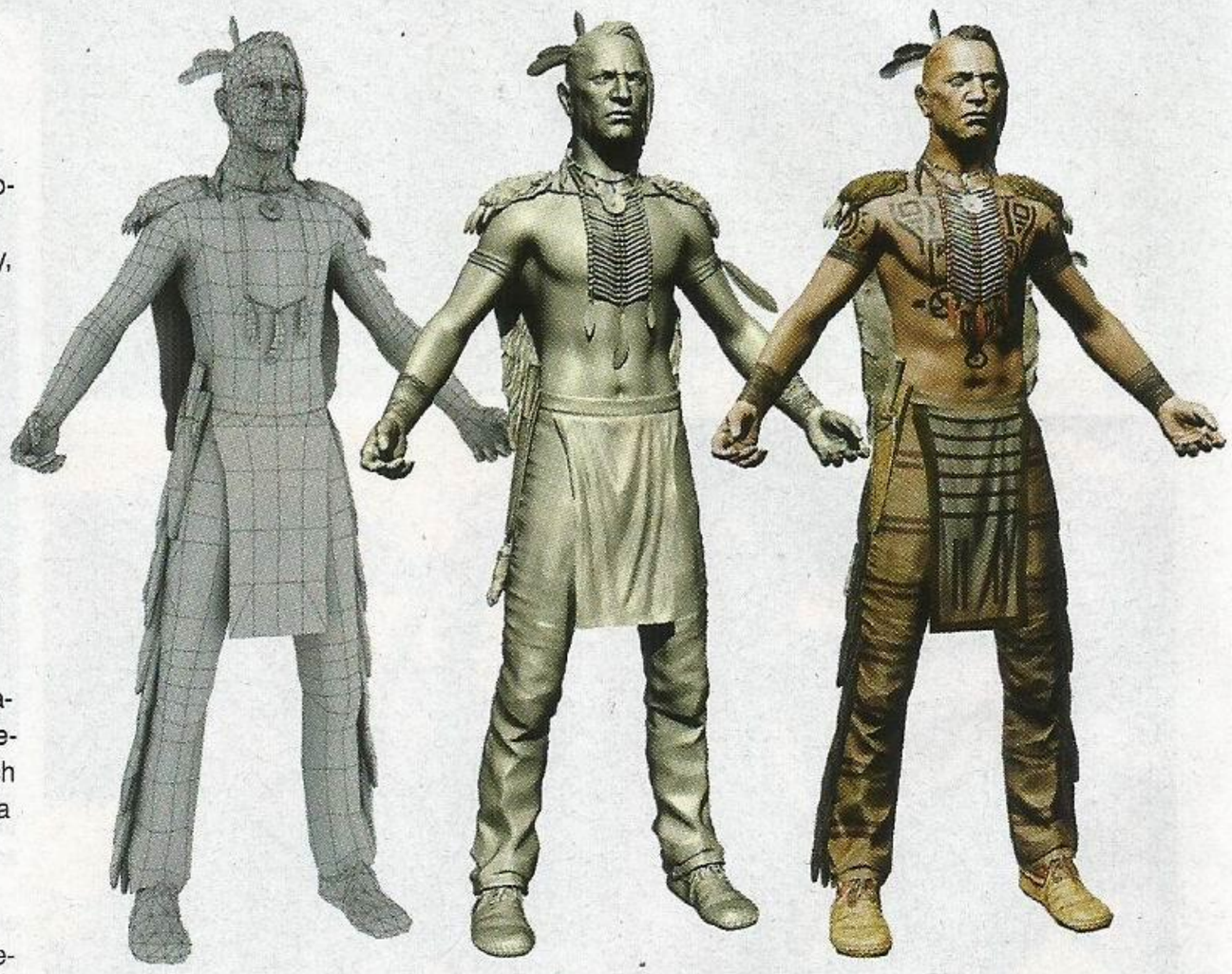
TG: Nasze tytuły realizowane są równolegle na wszystkie platformy od pierwszych dni ich powstawania. Nie są to żadne porty, lecz opracowane z myślą o wszystkich platformach projekty, biorące od początku pod uwagę ich specyfikę (np. kontrolery).

PS3 jest też na tyle odmienną platformą, że tylko przemyślenie architektury silnika od samego początku pozwala na osiągnięcie zadowalającej wydajności gry.

Oczywiście producenci konsol w trosce o jakość gier narzucają developerom mnóstwo wymagań dotyczących funkcjonowania gry, przykładem mogą być tu krótkie czasy wczytywania leveli, czym developerzy PC-towi rzadko się przejmują. Wersja PC-towa, jako że jest opracowywana równolegle i przedstawia z reguły niemal tą samą zawartość, korzysta również na tych wymaganiach (np. w CoJ:WK czas wczytywania levelu na szybkim PC wynosi ok. 10-15 sekund).

Podobnie jest też z wydajnością. Konsole są z reguły trochę wolniejsze niż najszybsze aktualnie na rynku PC. I tak, jak w realizacji projektów działa Prawo Parkinsona, które mówi, że „wykonywanie zadań wydłuża się, wypełniając cały czas pracy", tak przy tworzeniu gier można mówić o podobnym prawie, które mówi, że „gra komplikuje się i zwalnia aż zużyje całą dostępną moc procesora" :)

Deweloperzy PC-towi z reguły opierają się wtedy na najszybszym PC na rynku (a reszta wolniejszych cierpi), podczas gdy na konsolach nie ma różnorodności i gra musi działać dobrze na jednej określonej konfiguracji. Dzięki temu korzysta też więc z reguły rynek PC.



□ Specjalnie dla czytelników NEO+ – etapy powstawania postaci, w tym przypadku Indianina o imieniu Rwąca Rzeka (ang. Running River). Od szkicu, przez modele 3D, aż do gotowej postaci w grze.

„OD LAT OBSERWOWALIŚMY RYNEK KONSOL I OD DAWNA JEST DLA NAS JASNE, ŻE SĄ TO IDEALNE PLATFORMY DLA GATUNKÓW, KTÓRE NAS INTERESUJĄ"

N+: CoJ: Więzy Krwi to bardzo sprawnie skodowana konsolowa pozycja. Okiełznaliście już te maszyny? Co możecie o nich powiedzieć „od środka", ciepłego lub niekoniecznie?

TG: Powiedzmy, że je właśnie „okiełznaliśmy", choć nie do końca jeszcze „wytresowaliśmy".

Xbox 360 to platforma bardzo podobna do PC, choć wykorzystanie jej mocy w pełni nie jest wcale takie proste, bo wymaga sprawnego posługiwania się trzema rdzeniami, a przetwarzanie rozproszone jest dość skomplikowaną dziedziną inżynierii oprogramowania.

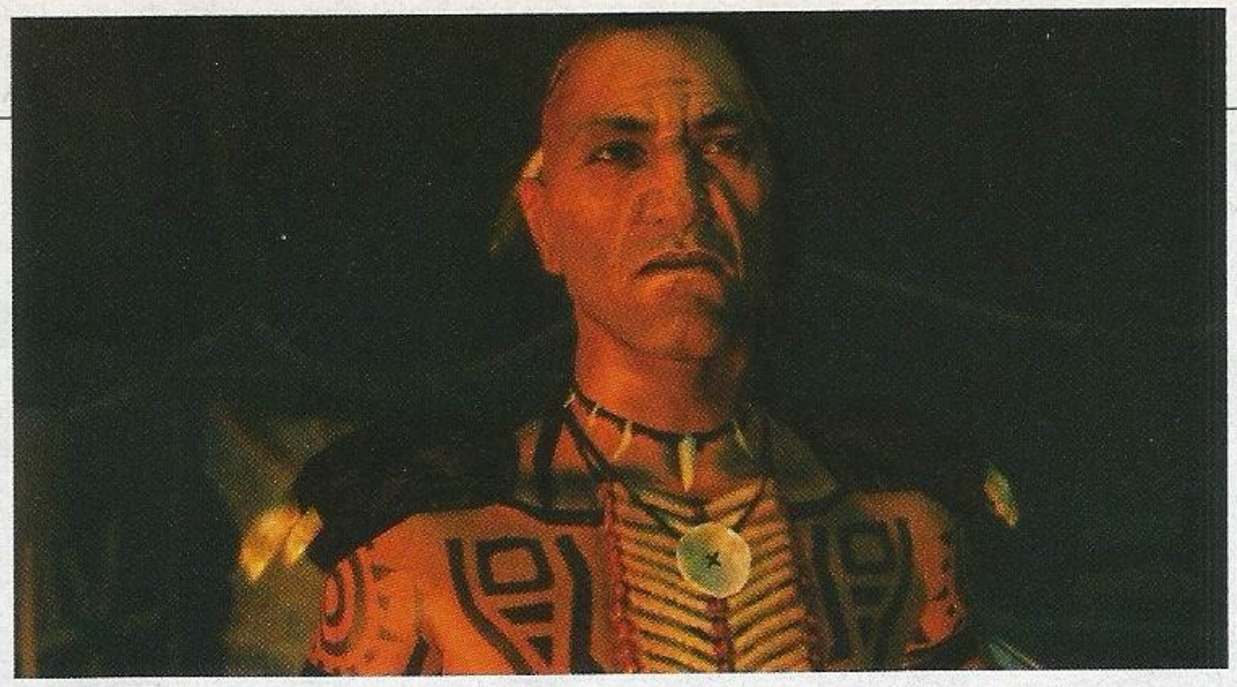
PlayStation 3 ma za to zupełnie inną architekturę i oprócz głównego procesora aż sześć dodatkowych, równolegle działających, ale za to o innym sposobie oprogramowywania niż główny. Szybkie dodanie tej platformy (w około 9 miesięcy) do naszego silnika i wydanie na nią gry było dla nas dużym wyzwaniem. Na szczęście wparcie techniczne Microsoft i Sony było bardzo sprawne i silne, co mocno ułatwiło zadanie.

CoJ:WK to faktycznie udany tytuł na obydwie te platformy i jesteśmy z tego powodu bardzo dumni. Wiemy natomiast, że jeszcze mamy dużo pola do popisu z wykorzystaniem ich pełnego potencjału. Mogę zapewnić, że każdy kolejny tytuł będzie korzystałz niego lepiej.

N+: Nowym standardem stało się podtrzymywanie życia gier poprzez DLC. Co planujecie w tej kwestii, czy zamierzacie długo wspierać grę? W jaki sposób w ogóle podejmuje się decyzję o stworzeniu DLC?

TG: Na pewno CoJ będzie miał (ba, już ma!) DLC. Jest to naturalna kolej rzeczy w dzisiejszych czasach. Według nas ta moda jest bardzo pożądana. Kiedyś developerzy nie myśleli nawet o patchach do swoich gier, a teraz gracze mogą być pewni, że to, co kupują w pudełkach, nie jest jedyną

□ Dead Island co prawda zapowiedziano niecałe dwa lata temu, ale prace nad grą dopiero niedawno weszły na wysokie obroty. Życzymy powodzenia.



niespodzianką jaka ich oczekuje. Wspierać grę zamierzamy do końca świata i o jeden dzień dłużej.

N+: Co Was powstrzymało przed dodaniem do gry trybu kooperacji? Naturalnie, zmianie musiałaby ulec fabuła i projekty poziomów, ale skoro jest dwóch fachowych rewolwerowców bohaterów, chyba aż prosiło się o zaimplementowanie koopa?

TG: Problem polegał między innymi na tym, że w momencie kiedy zdaliśmy sobie sprawę z naturalności koopa w tej grze, było już na tyle późno, że produkcja całego tytułu musiałaby wydłużyć się przynajmniej o sześć miesięcy. Niestety nie mogliśmy sobie na to pozwolić. Wiemy, że CoJ: WK jest grą, w której koop powinien wystąpić, lecz w tym konkretnym przypadku po prostu się nie udało.

N+: Co dalej z postacią Raya? Po robiącym ogromne wrażenie występie w pierwszej części CoJ, trochę zawiodło nas, że w sequelu był bardziej normalny i łagodny. Pomysł szalonego księdza strasznie nam się podobał. Jest szansa, że jakoś go rozwiniecie?

TG: Nie będzie to łatwe, bo mimo, że Ray staje się księdzem dość wcześnie, to „szalony" robi się dopiero na początku pierwszej części CoJa, na końcu której jednak umiera. Zdajemy sobie jednak sprawę na ile atrakcyjna dla graczy była ta postać – sądzę, że będziemy myśleć nad tym tematem. Na razie jednak za wcześnie, aby cokolwiek przepowiadać.

N+: Co sprawiło Wam największą trudność przy tworzeniu gry?

TG: Trudno mi wypowiadać się za wszystkich członków zespołu, ale z mojego punktu widzenia bardzo dużym problemem była koordynacja powstawania gry na trzy platformy równolegle. Ogrom dodatkowych problemów z tego wynikających naprawdę nas zaskoczył. By to sobie uzmysłowić, wystarczy chyba zdać sobie sprawę z faktu, że do samych testów potrzeba niemal trzy razy większego nakładu pracy. System tworzący regularne stabilne buildy gry na wszystkie platformy również wymagał wiele pracy, a stworzenie buildów na każdą z nich zajmowało całą noc, mimo że używaliśmy do tego kilku maszyn. Podsumowując – logistycznie było to ogromne przedsięwzięcie.

N+: Jesteście obecnie czołowym polskim developerem gier. W jaki sposób obecnie działacie, jak zmieniła się firma?

TG: Nasza firma mocno rozwinęła się w ostatnim czasie. Trudno w paru słowach opisać w jaki sposób jest zorganizowana i jak działamy. W telegraficznym skrócie: mamy wciąż płaską strukturę z małymi zespołami, by promować ich kreatywność i wykorzystywać talent zamiast wciągać w machinę planowania i organizacji. Do zarządzania tworzeniem kreatywnej i interaktywnej zawartości stosujemy metodologie Agile, które dodatkowo promują kreatywność oraz szukanie „funu" w grach. Staramy się realizować kilka projektów równolegle, choć ich wielkość i znaczenie są różne. Wciąż silnie inwestujemy też w technologię i zespół zajmujący się Chrome Engine. Jest on bardzo liczny.

N+: Długo pracowaliście na swój sukces, ale udowodniliście, że nawet w Polsce można robić gry na konsole. Dlaczego innym nie udaje się pójść w Wasze ślady? Jakiej rady udzielilibyście naszym czytelnikom marzącym o pracy w branży?

TG: Gdy obserwujemy branżę w Polsce oraz rozmawiamy z młodymi ludźmi szukającymi pracy przy grach, dochodzimy do wniosku, że naszym rodakom wciąż brakuje profesjonalizmu oraz idących za nim pokory i dystansu do własnych osiągnięć. Według nas są to elementy kluczowe, by stworzyć naprawdę dobrą grę. Na pewno nie brakuje nam – Polakom – determinacji oraz talentu. Trzeba go jednak dobrze ukierunkować oraz przy produkcji gry wciąż kwestionować jakość dotychczasowych osiągnięć.

„GDY OBSERWUJEMY BRANŻĘ W POLSCE ORAZ ROZMAWIAMY Z MŁODYMI LUDŹMI SZUKAJĄCYMI PRACY PRZY GRACH, DOCHODZIMY DO WNIOSKU, ŻE NASZYM RODAKOM WCIĄŻ BRAKUJE PROFESJONALIZMU ORAZ IDĄCYCH ZA NIM POKORY I DYSTANSU DO WŁASNYCH OSIĄGNIĘĆ"

N+: Wiemy, ze działacie obecnie nad Dead Island. Wiemy też, że nic na jej temat z Was nie wyciągniemy. Ale będziemy próbować. Jak dalece zaawansowane są prace?

TG: Macie w sto procent racji – nic z nas na ten temat nie wyciągniecie :) Jedyne, co możemy powiedzieć, to to, że Dead Island ma wydawcę.

N+: Do Call of Juarez przygotowywaliście się oglądając dziesiątki westernów i studiując materiały opisujące tematykę Dzikiego Zachodu. Co studiujecie badając temat, hmm, zombie? Wybraliście się na Haiti? Jakie filmy o zombiakach uważacie za najlepsze, gdzie najlepiej oddano te nieszczęsne stworzenia?

Adrian Ciszewski: Odwiedziliśmy pewną wyspę, która jest referencją dla miejsca rozgrywki. Mamy mnóstwo materiałów, które przetwarzamy pracując nad gra. Co do filmów... W naszym zespole zdania są podzielone, niektórzy wiernie bronią romerowskiej klasyki, inni obstawają za bardziej realistycznym podejściem w stylu Danny'ego Boyle'a.

TG: Naprawdę nie możemy zbyt dużo zdradzać odnośnie developingu Dead Island. W końcu tworzenie gier to też sztuka, a nie chcemy spoilować graczom radości z odkrywania klimatu Dead Island.

N+: Bardziej podchodzą Wam klimaty George'a Romero czy 28 Dni/Tygodni później?

TG: W Techlandzie pracuje aktualnie ponad 150 osób. Gdybyśmy mieli głosować jestem pewny, że obie odpowiedzi dostałyby mniej więcej po 50% głosów. Każdy klimat ma swoich zwolenników i przeciwników. Trudno to obiektywnie rozstrzygnąć, który jest lepszy.

N+: A zombiacze gry? Które cenicie i za co?

AC: Chyba graliśmy we wszystkie. Jako fani horrorów rzadko wyjmujemy z konsoli płyty z Resident Evil, Dead Rising czy Left 4 Dead. Przede wszystkim jednak cenimy je za to, że dzięki nim temat zombie przestaje być niszą wśród graczy.

TG: Nie chcemy żadnej grze oddawać palmy pierwszeństwa bo według nas byłoby to fair. Szczególnie, że temat ten jest eksploatowany i w sposób poważny, groteskowy, jak i dosyć „zabawnie". Każda gra z zombie w roli głównej jakoś nas fascynuje, bo trzeba powiedzieć, że większość ekipy Techlandu jest fanami zombie.

N+: Gdy po raz pierwszy we Wrocławiu pokazywaliście nam konsolowe Call of Juarez, widzieliśmy także w akcji fragment grywalnego, nazwijmy to konceptu Chrome 2 oraz nieco materiałów z Warhound. Co się z nimi dzieje i czy planujecie zrealizować je również na konsole?

TG: Po pierwsze, jako developer zawsze będziemy starali się robić gry na możliwie jak największą ilość platform. Niemniej jeśli ktoś już kiedyś widział grywalną wersję Warhounda, to jeszcze o niczym nie świadczy. Aktualnie priorytetem dla nas jest Dead Island. Można powiedzieć, że inne projekty „czekają w kolejce".

N+: Pięć gier, które wymieniamy na tych stronach, to FPSy i możemy mówić, że chyba na dobre zadomowiliście się w tym gatunku i przez jakiś czas w nim zostaniecie. A

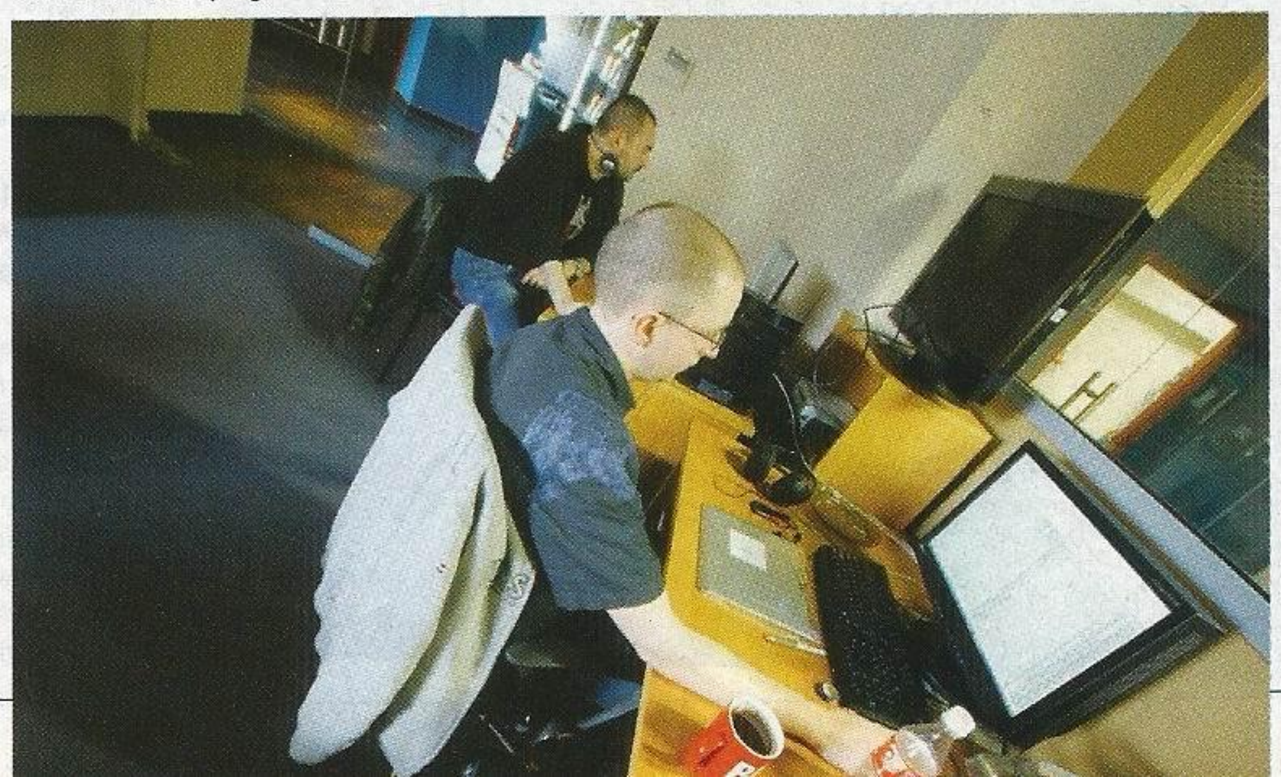
TG: FPSy to faktycznie coś, co sami lubimy i pewnie dlatego zajmujemy się głównie ich produkcją. Współczesny rynek gier jest bardzo konkurencyjny i trudno jest oferować graczom najwyższą jakość ciągle „skacząc z kwiatka na kwiatek" – trzeba się choć częściowo specjalizować, żeby konsekwentnie rozwijać swoje umiejętności w określonej dziedzinie.

N+: W Bound in Blood zabrakło nam więcej spektakularnych, niezapomnianych akcji, w stylu przejazdu powozem przez miasto – to było niezapomniane przeżycie, ale chcielibyśmy jeszcze więcej skryptowanych akcji rodem z Call of Duty 4: Modern Warfare. Czujecie, że mogliby-ście pójść w tę stronę tworząc kolejną część CoJ, czy macie inny pomysł na tę serię i fpsy w ogóle?

TG: W Więzach Krwi staraliśmy się czerpać z kanonów westernowych i oczywiście rozważaliśmy wszystkie sytuacje, które wymieniasz. Kryterium wyboru polegało jednak na analizie potencjału „grywalnościowego" a nie tylko filmowej atrakcyjności. Dlatego część akcji mogło odpaść.

Co do przyszłości, to za wcześnie, by o tym mówić – nie mamy żadnych konkretnych planów wobec serii Call of Juarez. Ciekawym kierunkiem wydaje się jednak pójście w większą otwartość gry – bez straty jednak dla jakości i „realistyczności" świata. Pewnym krokiem w tym kierunku są nasze mapy eksploracyjne w CoJ:BiB. Niemniej nie minęło zbyt dużo czasu od premiery CoJa, czas pokaże...

N+: Dziękujemy za rozmowę.■■



□ Czołowy, mający już na swoim koncie dwie gry na HD-geny polski developer od środka.

ASSASSIN'S CREED II

INFO
DEVELOPER: UBI MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

WIĘCEJ, A JEDNOCZEŚNIE MNIEJ SWOBODY. PARADOKS?

Przygody Ezio to największy tytuł Ubisoftu szykowany na tegoroczne święta i wygląda na to, że firma robi wszystko, by gra przypadła do gustu absolutnie każdemu. Świadczy o tym nowy fragment rozgrywki, zaprezentowany w Kolonii, dzięki któremu usatysfakcjonowane mają być osoby, które niespecjalnie przepadają za otwartym światem gry. Swoboda jest dobra i na topie, ale co za dużo to niezdrowo i przyda się od czasu do czasu całkowicie liniowa, z pietyzmem zaprojektowana misja. A nawet cała ich seria, której wspólnym mianownikiem są zdobywane po drodze pieczęcie. Nie wiadomo jaka nagroda czeka za zebranie wszystkich, w każdym razie misje (poza pierwszą) mają być opcjonalne.

Pokazany na gamescom fragment rozpoczynał się w kościele, do którego Ezio uzyskał dostęp po sprowokowaniu małego zamieszania przy strzeżonym wejściu. W środku napotkał dwóch templariuszy przyglądających się czaszce ze srebra. Po wyeliminowaniu ich, bohater wcisnął czaszkę, co otworzyło tajne wejście do katakumb. Tak rozpoczął się poziom nazwany Novella's Secret. Po kilku krokach zabójca doszedł do większego pomieszczenia, w którym roiło się od różnej maści platform, uchwytów, lin i belek – prawdziwy labirynt. W tym momencie przyda się zręczność nabyta przy Prince of Persia, który zresztą wydają się być inspiracją dla opisywanych poziomów. Nie zabrakło szeregu dźwigni otwierających drzwi i zmieniających położenie platform, dzięki którym Ezio był w stanie przedostać się do celu. Tam napotkał kolejnego templariusza, który zauważywszy zabójcę rzucił się do ucieczki. Zakonnik nie spędził widocznie całego życia na modlitwie, gdyż umiejętnie utrudniał bohaterowi pościg, zrywając linowy most, a zaraz potem zatrzaskując za sobą wrota. Ezio musiał szukać dróg na około, w czym pomagały bogato zdobione elewacje budynków. W końcu jednak dopadł drania i na zawsze uciszył we właściwy sobie sposób. Gdyby gracz nie był w stanie dotrzymać kroku mnichowi, wciąż mógłby ukończyć misję angażując się w większą potyczkę z licznymi przeciwnikami. A te są zawsze niebezpieczne.

Pomiędzy miastami Ezio będzie podróżować prowadząc zaprzęg konny. Strażnicy spróbują go dogonić, a następnie wskoczą na wóz! Autorzy nie zdradzają, jak będzie wyglądać walka na jadącym powozie. Na pewno widowiskowo.

Na szczęście system walki uległ sporemu rozbudowaniu i jeśli wierzyć autorom, sposób rozwiązywania problemów bardzo często będzie zależał wyłącznie od upodobań gracza. Choć Ezio to cichy zabójca, sterowany przez zręczne palce będzie w stanie wyjść zwycięsko z każdej potyczki. Z drugiej strony, zazwyczaj o wiele łatwiej i bezpieczniej będzie wziąć nogi za pas. Albo też skorzystać z jednej z nowych zabawek bohatera, zaprojektowanych przez samego Leonarda da Vinci. Prototypowy pistolet, kładący wroga trupem z w sumie niewielkiej acz bezpiecznej odległości, z pewnością trafi w ręce gracza w dalszej części gry, gdy sprawy nie będą szły gładko. Wcześniej będzie można się posiłkować zatrutym ostrzem. Wspaniałą cechą użytej w grze trucizny jest fakt, że działa jak miejscowe znieczulenie, dzięki czemu ofiara nawet nie poczuje, że została dziabnięta.

Bardzo intrygująco zapowiada się także możliwość wynajęcia grupy osiłków, by wprowadzić nieco zamętu w szeregi wroga. Najemników w razie potrzeby da się również zabrać za sobą, jeżeli w planach jest potyczka z większą liczbą strażników. A skąd wziąć na to kasę? Wystarczy wbić się w tłum i zniżyć do poziomu kieszonkowca. Pieniądze przecież nie śmierdzą.

W szczegóły ekonomii piętnastowiecznych Włoch, a także innych aspektów gry, wprowadza Patrice Disilets, creative designer przy Assassin's Creed II, który przy okazji wystawy w Kolonii udzielił odpowiedzi na wiele pytań, które zapewne pojawiły się i w Waszych głowach.

Jakie konkretnie technologie opracowaliście specjalnie z myślą o drugim epizodzie Assassin's Creed? Z czego jesteś szczególnie dumny?

Patrice Disilets: Podoba mi się nowa architektura gry, pozwalająca na dużo bardziej zróżnicowaną rozgrywkę. Sporo pracy włożyliśmy także w rozbudowanie systemu kontrolowania tłumu, co mam nadzieję jeszcze bardziej podgrzeje atmosferę w trakcie misji opartych na pościgu i ucieczce.

Jeżeli chodzi o wizualia, silnik Assassina – Anvil – przeszedł szereg usprawnień, które pozwoliły nam stworzyć imponujący graficznie wirtualny świat. Na efekt końcowy składa się między innymi cykl dnia i nocy, realistyczna fizyka ubrań i innych

Na wszystkich screenach bohater wygląda tak samo, ale Ubisoft właśnie zapowiedział, że będzie można zmieniać kolor stroju – w tym celu należy wybrać się do krawca. Ponadto zwiększenie wytrzymałości poszczególnych części zbroi wpłynie jednocześnie na zmianę ich wyglądu.

Intrygująco zapowiada się możliwość wynajęcia grupy osiłków, by wprowadzić zamęt w szeregach wroga

Sposób, w jaki Ezio pozbędzie się pościgu, zależeć ma wyłącznie od preferencji gracza. Można spróbować ucieczki po dachach, albo potraktować przeciwnika zatrutą igłą. Ewentualnie po prostu odebrać broń napastnikowi i zabić go oraz jego kolegów.

SZAFA SKRYTOBÓJCY

Szykujecie dla AC2 bardzo szeroki asortyment broni białej. Jak różnią się one pomiędzy sobą?

PD: Bronie podzieliliśmy z grubsza na cztery kategorie, z których każda ma swoje zalety i wady. Mamy więc miecze, sztylety, broń obuchową (młoty bitewne i maczugi) oraz dwuręczną (ciężkie miecze i topory). Od wyboru gracza zależy strategia walki. Przykładowo, sztyletem nie da się sparować ataku włócznią czy toporem. Trzeba przyjąć inną taktykę, powiedzmy robić uniki i czekać na sposobność do śmiertelnego pchnięcia. Każda z broni pozwala ponadto na jeden unikatowy atak. Dajmy na to halabarda idealnie nadaje się do wielkiego zamachu wokół własnej osi – bardzo przydatne w przypadku otoczenia przez przeważające siły wroga.

Sztuczna inteligencja w pierwszej części, mimo zaawansowania, dawała się dość łatwo wywieść w pole. W jaki sposób udało się to poprawić?

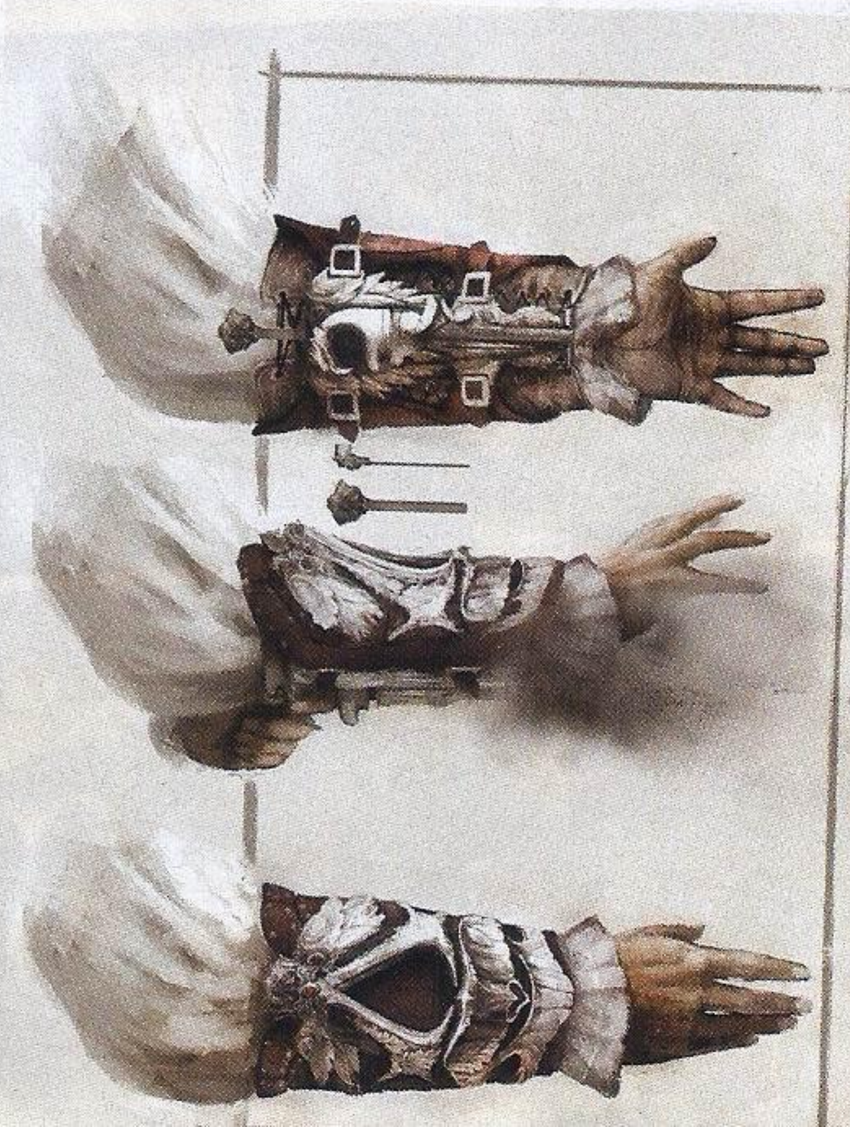
PD: Sztuczna inteligencja od czasu pierwszej części przeszła wiele zmian. Jedną z najważniejszych jest wprowadzenie nowych klas strażników, z których każda zachowuje się nieco inaczej. W klasie Elite zawierają się trzy podgrupy, wyróżniające się odpowiednio trzema cechami: siłą, sprawnością oraz spostrzegawczością. Tak zwani Poszukiwacze są bardzo wyczuleni na wszelkie odbiegające od normy wydarzenia, więc w ich pobliżu Ezio będzie musiał zachowywać się wyjątkowo ostrożnie. Gdyby mu się nie powiodło, lepiej żeby w pobliżu nie było strażników z drugiej podgrupy – ci umiejętnościami skakania po dachach niemal dorównują głównemu bohaterowi. To wszystko sprawia, że gracz będzie zmuszony cały czas kombinować, jak oszukać jednocześnie kilka zupełnie odmiennych algorytmów sztucznej inteligencji.

Jak dodanie elementu ekonomicznego wpłynie na rozgrywkę, a w szczególności system walki?

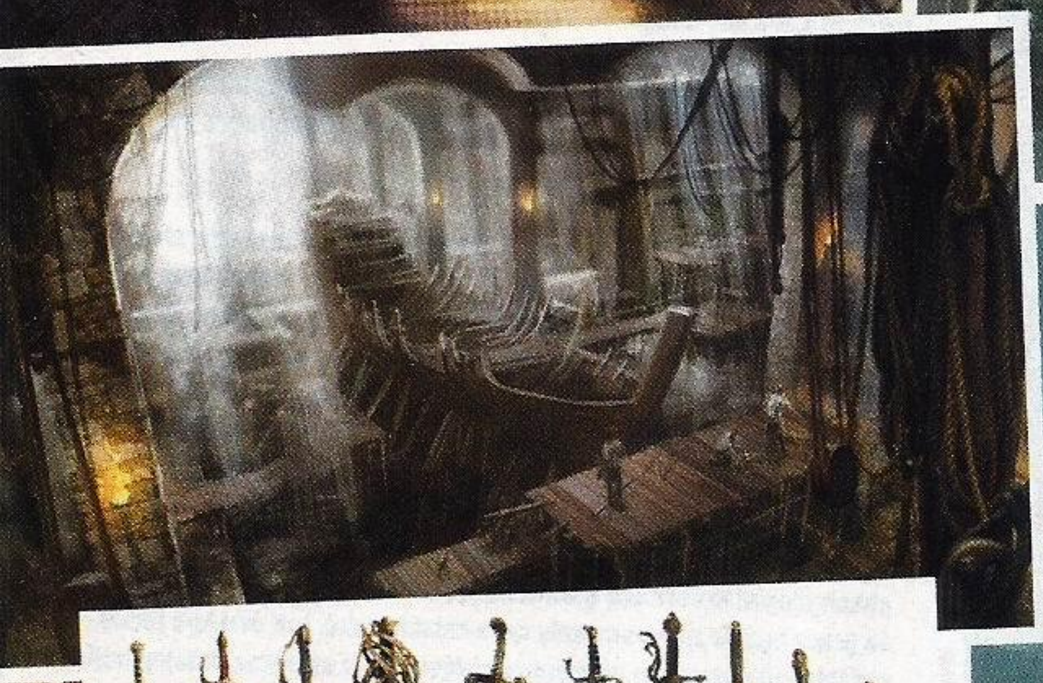
PD: Uważam, że to jedna z najciekawszych nowości w drugim AC. Gracz będzie mógł wejść w posiadanie lokalnej waluty na kilka sposobów, w tym szukając skarbów, wykonując zlecenia i łupiąc strażników. Pozwoli mu to zakupić przedmioty niezbędne w zawodzie zabójcy: bomby dymne, sztylety czy naboje do pistoletu. Zatrudnienie ludzi od czarnej roboty też nie jest tanie. Ale poza tym wszystkim, obecność pieniędzy zapewni grze wątek kolekcjonerski.

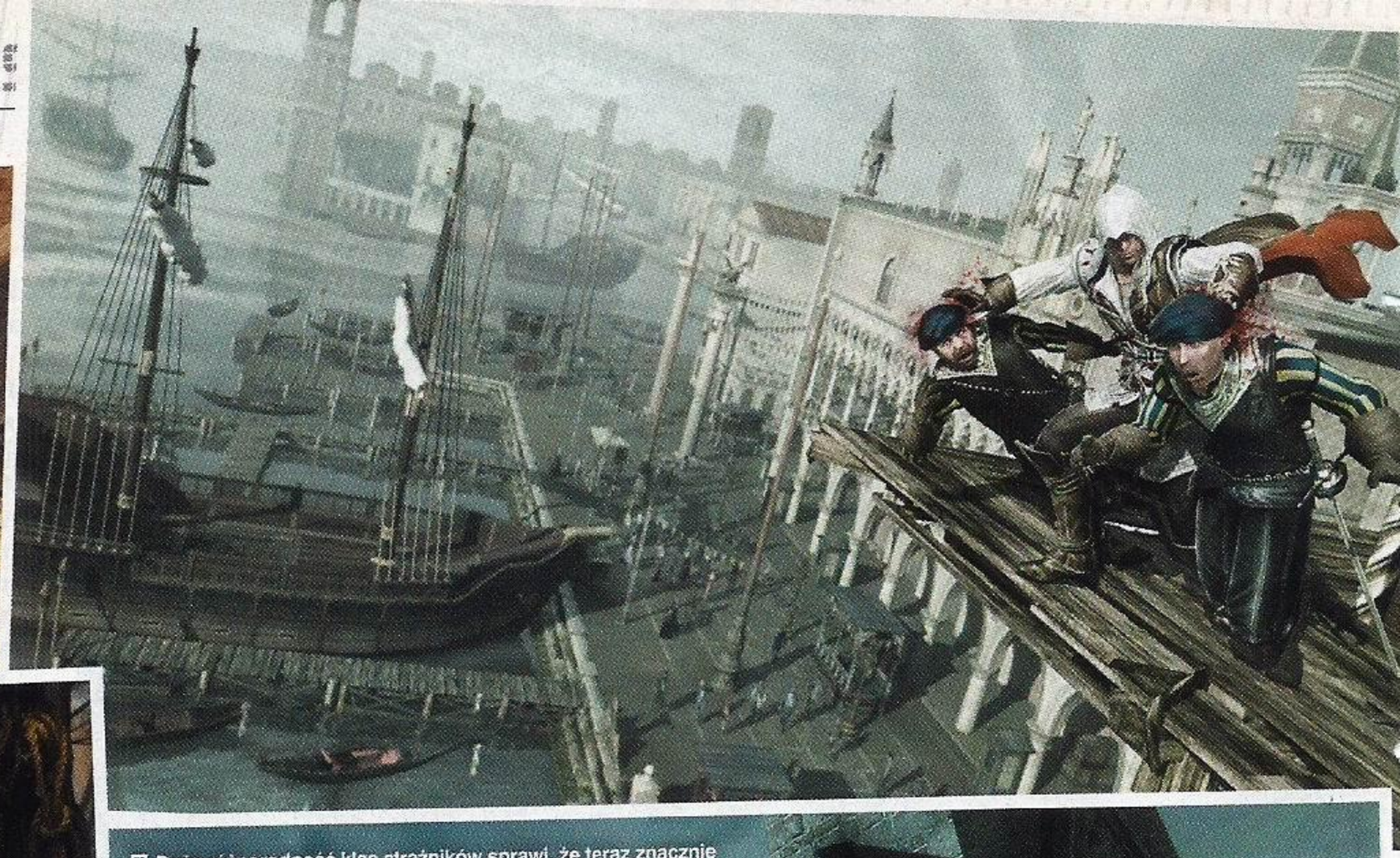
Co możesz powiedzieć o broni miotanej?

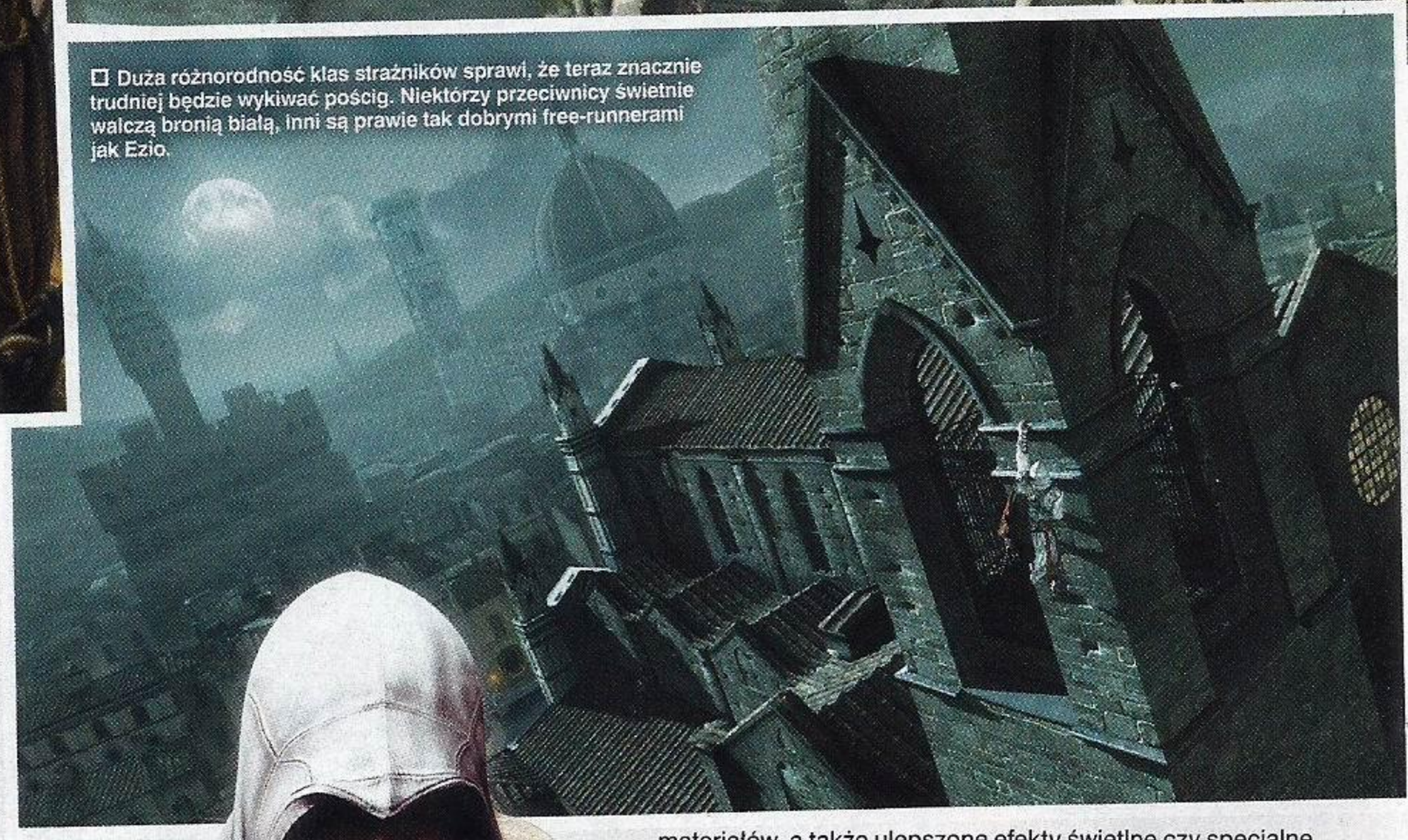
PD: W kontynuacji wprowadzamy kilka rodzajów tego typu przedmiotów. Powracają noże do rzucania, ale tym razem bohater będzie musiał trafić swój cel przynajmniej dwukrotnie, by zabić. Spowodowane jest to wprowadzeniem broni palnej, która pojawiła się przecież właśnie w renesansie. Nie była wtedy jednak tak precyzyjna, jak dziś, więc Ezio będzie zmuszony starannie wymierzyć, by trafić. Jeśli mu się uda, ofiara zejdzie z tego świata od razu. Nie da się jednak w ten sposób pokonać wszystkich przeciwności, gdyż zaprojektowane przez Leonarda da Vinci urządzenie mieści jedynie sześć kul.



RAPORT: ASSASSIN'S







materiałów, a także ulepszone efekty świetlne czy specjalne. Przesunęliśmy dalej horyzont, dzięki czemu świat zyskał na szczegółowości, a do tego stał się „bardziej otwarty".

Jednak technologiczne nowinki to nie wszystko. Już sam wybór czasu i miejsca akcji zmusił nas do stworzenia przepięknej gry. Miasta takie, jak Wenecja czy Florencja, to jedne z najbardziej niesamowitych zakątków na świecie; naszym celem było przeniesienie tego piękna na ekran telewizora. Odtworzyliśmy nie tylko architekturę tamtego okresu, ale dosłownie wszystko, co stanowiło o uroku piętnastowiecznych Włoch. Nasi artyści zadbali o najmniejszy detal, jak choćby o maski karnawałowe sprzed sześciu wieków.

Podczas tegorocznego E3 pozwoliliście nam dokładnie przyjrzeć się Wenecji. Jakie inne miasta lub miejsca odwiedzi bohater?

PD: Ezio jest młodym szlachcicem urodzonym we Florencji, pochodzącym z szanowanej i odgrywającej znaczną rolę w lokalnej społeczności rodziny. W tym mieście, uważanym

☐ Za opodwiednią sumkę można wynająć grupkę łobuzów i osiłków, którzy zrobią zamieszanie. Dziwne, że niestraszne im halabardy, miecze i młoty, ale najwyraźniej cenią sobie kasę bardziej niż zdrowie.

Swoboda jest dobra i na topie, ale co za dużo to niezdrowo i przyda się od czasu do czasu całkowicie liniowa misja

za kolebkę włoskiego renesansu, spędzi początek swojego życia. Florencja słynie z przepięknych kościołów i dzieł sztuki powstałych w tym okresie. Najbardziej znaną świątynią jest Santa Maria del Fiore, znana także jako Duomo, jednak gracz dostanie możliwość odwiedzenia też takich miejsc, jak Santa Croce, Palazzo Vecchio, Ponte Vecchio czy Santa Maria Novella. To właśnie wśród tych zabytków rozegra się pierwsza część historii, podczas której gracz pozna rodzinę, przyjaciół i wrogów protagonisty.

Wraz z rozwojem fabuły Ezio będzie zmuszony odwiedzić inne miasta i regiony Włoch. Zawita do winnicami słynącej Toskanii, w tym miasteczka San Gimignano, zwanego „Manhattanem średniowiecza". To nie wszystko, gdyż na swej drodze do Wenecji Ezio przebije się przez górzyste regiony Włoch. Koło Florencji znajdują się ponadto mokradła, nękane przez nieciekawą pogodę i porośnięte unikalną florą – gdzieś wśród nich stoi miasto Forli, kolejny punkt na mapie bohatera.

Dużo uwagi poświęciliśmy temu, by wszystkie miejscówki były równie istotne dla grającego. Tereny wiejskie nie zostały pomyślane jako chwila oddechu i wymagają zainwestowania tyle samo czasu i wysiłku, co tętniące życiem miasta.

W każdym regionie czekają zarówno główne, jak i poboczne zadania do wykonania, a także szereg sekretnych miejscówek do odkrycia.

Czym są sekretne lokacje?

PD: Tak nazwaliśmy wnętrza kilkunastu rozpoznawalnych budowli. Wejścia do nich są ukryte, ale gracz będzie mógł je odnaleźć. Rozgrywka wewnątrz nich oparta jest przede wszystkim na zagadkach, skradaniu i akrobatyce. Nie są bezpośrednio powiązane z głównym wątkiem, ale pozwalają poznać szczegóły wojny pomiędzy skrytobójcami i templariuszami. Poza tym, to godziny dodatkowych wyzwań, za których pokonanie czeka naturalnie nagroda.

Jak dokładnie wyglądają pościgi w Assassin's Creed II?

PD: Ezio potrafi prowadzić zaprzęg konny, dzięki czemu szybciej pokona dystans dzielący go od następnego miasta. Może też eskortować grupę ludzi. Sęk w tym, że strażnicy będą starali się go dogonić i wskoczyć na wóz... Więcej nie powiem, to jedna z niespodzianek, które wciąż trzymamy w ukryciu.

Na czym polegają systemy ulepszania uzbrojenia oraz personifikowania wyglądu postaci?

PD: Podczas E3 ujawniliśmy szczegóły dotyczące ekonomicznego aspektu gry, w ramach którego bohater „zarabia" kasę na różne sposoby i wydaje ją na wiele przydatnych gadżetów. Broń biała, miotana, amunicja, usługi cechów i medyków będą do dyspozycji gracza, o ile podzieli się ciężko zarobionymi dukatami.

Pierwszy ze wspomnianych systemów pozwoli zwiększyć wytrzymałość poszczególnych części zbroi: naramienników, napierśników, nagolenników i tak dalej. Wpłynie to także na wygląd zewnętrzny bohatera. Z kolei u krawca będzie można zmienić kolor szaty noszonej przez Ezio.

Co możesz powiedzieć o zatrutym ostrzu?

PD: To kolejny śmiercionośny prezent, który Ezio otrzyma od legendarnego wynalazcy i artysty Leonarda da Vinci. Ostrze to tak naprawdę igła przymocowana do przedramienia zabójcy, który może ją wykorzystać jedynie, gdy pozostaje w ukryciu. Igła jest bardzo mała i cel nie powinien nawet się zorientować, że został ukłuty. Trucizna działa z pewnym opóźnieniem i powoduje u ofiary napad szału – co skutkuje zamieszeniem i rozlewem krwi, jeżeli delikwent był uzbrojony, a w końcu śmiercią. Można w ten sposób zlikwidować kogoś ważnego bez brudzenia sobie rąk bądź też odwrócić uwagę miejscowej straży i oddalić się na bezpieczną odległość.

Czy truciznę trzeba uzupełniać? Jaką dokładnie rolę odgrywają lekarze?

PD: To wszystko łączy się ściśle z finansowym elementem zabawy, o którym już mówiłem. Wśród rzeczy wystawianych na sprzedaż znajdują się również fiolki z trucizną, do nabycia właśnie u medyka. Lekarze trudnią się także swoją wyuczoną profesją i za kilka sztuk złota opatrzą rany bohatera.

To na razie tyle. Patrząc na nowe screenshoty jesteśmy pod wrażeniem ogromu atrakcji, jakie przygotowuje Ubisoft Montreal, a strumień nowych informacji o grze zdaje się nie mieć końca. Nie możemy się doczekać, co wyjdzie na jaw za miesiąc... ■■

☐ Górzyste rejony Włoch, Toskania słynąca z winnic, mokradła w okolicach Florencji, które złą sławę zawdzięczają beznadziejnej pogodzie, a ponadto renesansowe miasta i porty, to miejsca, do których zawita szlachcic asasyn Ezio. Gra wygląda fenomenalnie.

małżeńskie GRANIE

WCZEŚNIEJ LUB PÓŹNIEJ W ŻYCIU WIĘKSZOŚCI GRACZY POJAWI SIĘ TA DRUGA POŁÓWKA...

Część czytelników z racji wieku prawdopodobnie jeszcze o tym nie myśli, a część jest już na etapie związków, co tak naprawdę oznacza, że i tak wszyscy powinni być – przynajmniej mam taką nadzieję – zainteresowani tym tematem

Jako, że relacje polegają między innymi na tym, że jedna strona akceptuje drugą, w naszym przypadku powinno zostać zaakceptowane hobby związane z grami. Naturalnie to tylko teoria, a praktyka może wyglądać zupełnie inaczej. Czasami z miejsca rezygnujemy z gier, innym razem je ograniczamy, a w skrajnych przypadkach wybieramy wirtualne życie zamiast tego realnego. Możliwości jest sporo, a temat dziewczyn i gier wielokrotnie już się przewijał na stronach NEO+, więc tym razem spójrzmy na to z innej perspektywy. Dokładnie pisząc, z małżeńskiej perspektywy. W końcu przysięga składana w kościele gwarantuje określone korzyści dla młodej pary, takie jak choćby to, że będzie ona ze sobą w szczęściu, nieszczęściu, chorobie, czy zdrowiu, czyli pisząc w skrócie, będzie ze sobą bez względu na cokolwiek, bo formułka zakłada, że tak ma być. Nie ma tu, co prawda mowy o grach, ale też nikt ich przecież nie wyklucza. Można więc założyć, że ślub daje nam przyzwolenie na granie. Pytanie tylko, czy to wystarczy? I co robić, jeśli nie?

PÓKI KONSOLA WAS NIE ROZŁĄCZY

W jednym z ostatnich numerów zająłem się tematyką „dorosłego grania", więc teraz posunę się o krok dalej w moich przemyśleniach. Otóż większość gier dostarcza nam w dzisiejszych czasach tryb dla jednego i wielu graczy. Od naszych upodobań zależy, czy skupiamy się na samotnej zabawie lub wolimy spędzić czas z kumplami, czy po prostu graczami z całego świata. Jednak małżeństwo z miejsca zakłada, że za każdym razem, gdy uruchamiamy konsolę, odpalamy tak naprawdę multiplayer. Wspólne życie to zarówno wspólne przyjemności, jak i obowiązki, więc i gry wpisują się w ten schemat. Zastanówmy się więc jakie są dla nas możliwości w tematyce „gier po ślubie". A jako, że jestem facetem i większość naszych czytelników to przedstawiciele tej właśnie płci, to z góry się usprawiedliwiam i będę pisał o „nim", jako o graczu, a o „niej", jako jego żonie. Wybaczcie mi więc takie ułatwienie z mojej strony.

CHCESZ SOBIE POGRAĆ? NIE ŻEŃ SIĘ

Zacznijmy od sytuacji dramatycznej. Dziewczyna wiedziała przed ślubem o tym, że jej narzeczony oddaje się niezrozumiałej dla niej rozrywce związanej z takimi określeniami, jak FPS, jRPG, czy MMO, ale była przekonana, że z obrączką na palcu wydorośleje. W końcu gry są dla dzieci, więc żonaty facet winien z nich natychmiast zrezygnować. Jednak on wieczorami nadal uruchamia konsolę i bawi się tak samo dobrze, jak przed ślubem. Ona uważa, że to niedojrzałe, że spędza z nią mniej czasu, nie wywiązuje się z obowiązków i ogólnie zachowuje się jak chłopczyk. I w tym momencie z żalem stwierdzam, że żona może mieć rację. Małżeństwo jednak zakłada, że facet będzie zachowywał się jak facet, więc zarywanie nocek przed telewizorem i liczenie rano na gotowe śniadanie, wyprasowane skarpetki i zatankowany samochód, to naprawdę słaba akcja i wielkie nieporozumienie. W takiej sytuacji nawet e-koledzy od Halo wykażą niezrozumienie, bo skoro członek ich drużyny olewa swoją żonę, to czy można na niego liczyć podczas turnieju? Oczywiście, że nie. Potrzebny jest umiar, czego specjalnie tłumaczyć nie trzeba. W szkole podstawowej gra się dużo, na studiach mniej, pracując jeszcze mniej, a po ślubie czas dodatkowo się skraca. Co jednak zrobić, gdy wyrzucamy śmieci, podlewamy kwiaty i robimy zakupy, a na gry chcemy godzinkę dziennie i nadal spotykamy się z niezrozumieniem? Można wytoczyć działa rozsądku i odpalić z nich tekst o tym, że w ten sposób relaksujemy się po ciężkim dniu w pracy. Naturalnie wówczas druga strona przeprowadzi kontratak na naszej pozycje stwierdzeniem, że sama jej obecność i czas z nią spędzony powinien nas relaksować. W takim przypadku należy zachować spokój i nie mówić niczego w stylu „Ty mi nie dajesz tego, co moje PlayStation 3", nawet jeżeli to prawda. Proponowałbym więc tekst o szefie z pracy, którego chcemy zabić, więc lepiej jeśli tego nie zrobimy i przetniemy po prostu kilku wrogów w Gears of War. Tylko, że to rozwiązanie doraźne. Jeśli codziennie pojawiają się takie myśli, to można zostać uznanym za psychopatę. Warto więc postawić sprawę po męsku: „Albo konsola, albo idę z kumplami na piwo i oglądać mecz, wrócę pijany, brudny i padnę do łóżka w butach". Obstawiam jednak, że żona zgodzi się na taki scenariusz, a gry nadal będzie potępiać. Dlaczego?

MAŁŻEŃSKA LISTA

Jakie gry wybrać, by przekonać małżonkę do konsoli? Sprawa nie jest prosta, tym bardziej, że różne mogą być nasze założenia. Czy wybrać pozycje dla szanownej małżonki, czy może pokazać jej, jak pożytecznie spędzamy czas? Proponuję pierwsze rozwiązanie, bo do drugiego może zabraknąć argumentów.

FLOWER – Przykład sztandarowy. W końcu to gra z kwiatkami w roli głównej. Spokojna, senna rozgrywka działa kojąco na nerwy, a prześliczna grafika nie pozwala oderwać się od ekranu telewizora. Nie wyobrażam sobie lepszego tytułu, który można pokazać dziewczynie, a najlepiej go jej podać w formie prezentu. Postawcie pusty wazon pod telewizorem i odpalcie konsolę.

VIVA PINATA – Uprawianie ogródka potrafi wciągnąć, o czym osobiście się przekonałem. Panie powinny zachwycić się możliwościami, jakie daje ten uroczy tytuł, choć w późniejszych etapach zwierzaki potrafią zdrowo namieszać w uporządkowanych grządkach. Dawkować ostrożnie i pod kontrolą.

A KINGDOM FOR KEFLINGS – Najlepiej zacząć od wspólnego stworzenia avatarka dla żony. Następnie przychodzi czas na własne królestwo w tej prostej, ale jakże sympatycznej strategii. Nie do końca rozumiem, co powoduje, że kobiety tak interesują się tym tytułem, ale naoczni świadkowie przekazali mi, że żony nie mogą się od niego oderwać.

WII FIT – Do tego tematu trzeba podejść delikatnie. Sugestia, że dziewczyna potrzebuje tej zabawki jest dalece niestosowna. Najlepiej samemu się pomęczyć i sprawdzić, czy ćwiczenia przyciągną naszą drugą połówkę przed telewizor. Przy Wii Fit nikt też nam nie zarzuci, że ciągle siedzimy na kanapie. Jednak trzeba zachować ostrożność, w końcu nie chcecie codziennie w to „grać". Później można regularnie dorzucać kolejne wynalazki wydawane na Wii.

SINGSTAR, LIPS – Proponowałbym najpierw imprezę i zaprezentowanie na niej mikrofonów. Może okazać się, że żona sama wciągnie się w klimat, choć należy liczyć się z tym, że śpiewa lepiej od nas, więc trzeba godnie przyjąć każdą porażkę. I bardzo ważna informacja. Jeśli odniesiecie sukces, to pod żadnym pozorem nie można liczyć na podobne osiągnięcie przy prezentacji Guitar Hero. Plastikowe gitary, czy perkusje... Zniszczyłyby wszystkie wysiłki.

KOMEDIE ROMANTYCZNE DA SIĘ POLUBIĆ

Być może dlatego, że ich nie rozumie, nie zna i nie chce poznać. Choć tak naprawdę ciężko znaleźć dziewczynę, która nigdy, przenigdy i pod żadnym pozorem nie grała. Poważnie, pytajcie, drążcie temat, a okaże się, że na jakiś koloniach były automaty i wszyscy świetnie się bawili, albo chociaż pojawiły się spadające klocki na telefonie komórkowym. Potrzebne jest cokolwiek, by zarzucić haczyk i spróbować pokazać czemu gry to świetna zabawa. Oczywiście dobrze jest znać odpowiedź na to pytanie i nie mam na myśli technicznego żargonu o rozdzielczości i liczbie klatek na sekundę. Nie ma też sensu wykazywać, że gry to forma sztuki i zachwycać się Okami oraz wspominać o wylanych łzach podczas końcówki Final Fantasy VII. Co więc robić? Na początek warto się zastanowić, czego nie lubicie u hipotetycznej żony. Komedie i seriale romantyczne to podstawa i standardowy przykład. Spróbujcie więc przetrwać seans w kinie i okaże się, że raz, czy dwa można się pośmiać (wiem, ciężko w to uwierzyć). Nie lubicie z nią chodzić na zakupy, bo trwa to długo i tak naprawdę wcale nie chodzi o zakupy, bo ukryty cel to samo przymierzanie ubrań? W końcu my też możemy mieć sekretne motywy. Proponuję ustawić ławeczkę przed przebieralnią i możecie być pewni, że za Waszą cierpliwość zobaczycie wspaniały pokaz mody, a jeszcze kupcie spódniczkę, z której żona rezygnuje i głośno dodajcie, że robicie to dla siebie. Efekty mogą być interesujące... Do czego zmierzam? Otóż w tych „nie do końca lubianych" zachowaniach (osobiście lubię wspólne zakupy, ale nie podzielę się moimi motywami) można doszukać się czegoś fajnego i pozytywnego. Skoro tak naprawdę powinniśmy cieszyć się z każdej wspólnie spędzonej chwili, a nie dodawać do tego filozofię, co lubimy, a co nie, to odwróćmy sytuację i znajdźmy w grach coś, co zainteresuje nasze przyszłe lub obecne małżonki.

KWIATY DOBRE WSZYSTKO

Na pewno nie przekonamy naszej drugiej połówki do tego, że mecz w Call of Duty to jedna z najlepszych rozrywek na tej planecie, nawet jeśli dla nas to oczywista sprawa. Kobiety zwyczajnie nie przepadają za przemocą, ale chodzi o sam fakt, że gry mogą dostarczać emocje. Lepsze, gorsze, mniej lub bardziej ambitne, ale jednak emocje. Spróbujmy więc podziałać na tym polu i zacznijmy od przypadkowo pozostawionej konsoli, na której będzie uruchomiony Flower. Brzmi to jak słabe zagranie, ale czy kobieta może przejść obojętnie obok storczyka czy margarytki? Ten przepiękny tytuł jest banalny w obsłudze i nie ma w nim ani kropli przemocy. To również jedna z najbardziej relaksujących gier wszech czasów i jej oprawa musi wzruszyć nawet największych przeciwników grania. Naturalnie Flower to nie jedyny przykład, więc zainteresowanych odsyłam do ramki z listą proponowanych tytułów. Zresztą nie jest ważne jaka gra się spodoba. Istotne jest to, żeby nasza lepsza połowa dostrzegła, że gry to coś więcej niż czasochłonna rozrywka dla najmłodszych, która kulturowo i społecznie nie przystoi dorosłemu facetowi.

Naturalnie ta technika zakłada, że odróżniacie małżeństwo od zabawy w piaskownicy i Wasze granie trzyma odpowiedni poziom. Nie ma sensu się oszukiwać, że jakakolwiek żona zrozumie czemu nabijacie nocami swój GamerScore. Ba, my tego nie rozumiemy, a siedzimy w temacie od lat. To, że macie więcej punktów od swojego kumpla, czy nawet to, że macie tych punktów najwięcej na świecie, nie wpłynie pozytywnie na związek. Podobnie jak uzależnienie od gier i w tym miejscu nie chciałbym nawet wspominać o World of Warcraft. Macie w rękach pismo konsolowe, więc przypominam, że marnowanie sobie życia na komputerowe MMORPG jest złe, a jeżeli tak robicie, to mam nadzieję, że zatniecie się tą stroną w palec i będziecie długo i boleśnie krwawić. Zakładam więc, że gracie w umiarkowany sposób i nadal szukacie akceptacji żony dla swojego hobby. Poza pokazaniem odpowiedniej pozycji, można też spróbować innych argumentów. Warto podkreślić, że gry to świetny biznes, a kolejne badania dowodzą, że inne formy rozrywki ustępują im pola. Można przygotować wykład o interaktywnej formie siedzenia przed telewizorem, czyli teorii ewolucji filmów i książek w kierunku wirtualnych opowieści. Niegłupim pomysłem jest odwołanie się do dzieciństwa, w którym mieliśmy jedynie dwa prostokąty odbijające kwadrat, więc teraz chcemy to sobie wynagrodzić. Kolejna sprawa to społeczność, czyli moi kumple grają i nie mam o czym z nimi gadać, bo ile można dyskutować o piłce nożnej, samochodach i kobietach? Dorzućmy też nieco dramaturgii, bo kierownik z pracy uwielbia Need for Speed i marząc o awansie trzeba dać mu wygrać wyścig. Wypada także przypomnieć, że konsole trzymają nas w domu, a możliwość włączenia pauzy nawet podczas scenek przerywnikowych oznacza, że w każdej chwili jesteśmy na miejscu i do dyspozycji. Jednak wszystkie te pomysły wydają się zakrzywianiem rzeczywistości i w końcu wracamy do początku. Pokażmy żonie, że gry to genialna zabawa, masa radochy i całe spektrum najróżniejszych emocji, które naprawdę nie są przeznaczone tylko i wyłącznie dla dzieciaków. Ostatecznie możecie też zamienić hobby w pracę i wysyłać CV do naszego pisma. Czy ta technika działa? Jeszcze nie wiem. Numer z tym właśnie artykułem będzie pierwszym, jaki zaprezentuję, więc trzymajcie za mnie kciuki.

I GRALI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE

Być może nieco dramatyzuję; prawda jest bowiem taka, że większość małżeństw, które znam, doskonale radzi sobie z graniem. Część żon po prostu toleruje taką formę spędzania czasu i pozwala swoim dużym chłopcom się pobawić. Gdy ona zajmuje się swoimi sprawami, facet może odpalić Fallout 3 i choć wiadomo, że fajnie byłoby zawsze być ze sobą, to kompromisy również są ważne. Naturalnie zdarzają się i przypadki, gdy pary razem siadają przed telewizorem i mają wspólne tytuły, przy których znakomicie się bawią. Ba, znam i związki, w których to żony dominują w temacie grania, co skutecznie zwalcza stereotypy. I tak naprawdę wszystko zależy od samych graczy. To, jak sobie radzicie w małżeństwie i jak bardzo się staracie, na pewno przełoży się na akceptację godzinki na Mass Effect. Wiem, że to może wydawać się mało, ale po ślubie czas grania przestaje zależeć tylko od Was, za to oddanie pada w ręce żony przy najważniejszej rozmowie z Wrexem może być zupełnie nowym doświadczeniem... Choć zapisany stan gry warto mieć na dysku, tak na wszelki wypadek.

PRZECIEŻ GRAM Z DZIECKIEM

Ostateczna technika, która gwarantuje w małżeństwie legalne granie, to... dzieci. Wiadomo, że nikt nie może przyczepić się do tego, że spędzamy czas z własnym maleństwem. Niestety trzeba sporo poczekać, by ta wymówka zadziałała. Półroczny chłopaczyna nie wykręci przecież dobrego czasu w Gran Turismo. Trzeba też przygotować się na to, że pierwsze lata to zabawa w stylu Wii, dopiero z czasem inwestycja się opłaci i zagramy na podzielonym ekranie w Killzone 3. Gorzej, jeżeli nasza pociecha szybko osiągnie wysokie umiejętności i nie będzie chciała grać ze słabym tatusiem. I mam nadzieję, że nie bierzecie na poważnie tej techniki... Proszę, zachowajmy pozory normalności. Przynajmniej oficjalnie.

Na koniec asekuracyjnie stwierdzę, że nie wszystkie poglądy przedstawione w tym artykule stosuję we własnym życiu, a znajome mi pary gorąco w tym momencie pozdrawiam. Mam nadzieję również, że nawet jeśli z powodu gier zastaniecie kiedyś zamknięte drzwi sypialni, to nie uznacie tego za doskonały pretekst do konsolowej nocki, ale zrozumiecie, że cały weekend z Battlefield 1943 to było z lekka przegięcie. W takiej sytuacji polecam bukiet kwiatów z rana, najlepiej wręczony na tle Flower, który być może przekona żonę, że małżeńskie granie mimo wszystko jest możliwe. //**Fax**

ALPHA PROTOCOL™

JUŻ GRANE

Zawsze chciałem zagrać w grę, w której poczuję urok Jamesa Bonda i zabójczą skuteczność Jasona Bourne'a. Doczekałem się!

Nieco ponad rok temu pojawiły się pierwsze informacje na temat nowej gry przygotowywanej przez ekipę Obsidian; miał to być szpiegowski RPG z dużą dawką akcji. Z materiałów prasowych wynikało, że będzie to tytuł AAA – czyli mega-hit, ale ja pomyślałem, że to nie ma prawa się udać. Powodów było kilka. Nie spodobał mi się bohater, na pierwszy rzut oka podobny do Sheparda z Mass Effecta. Przyjąłem to jako niemoc twórczą i ściąganie od braci z BioWare. Dodatkowo sama opcja umieszczenia cRPG w czasie rzeczywistym wydawała mi się nieatrakcyjna. Za bardzo przyzwyczaiłem się do gier typu Neverwinter Nights 2 czy Knights of the Old Republic 2, które zresztą wyszły właśnie spod ręki ekipy Obsidian. Miałem wrażenie, że zapowiada się klon Mass Effecta tylko, że – jak zapowiadali twórcy – w stylu „modern-spy", ale kolejne zapowiedzi nie wzbudzały we mnie nawet grama zaciekawienia i nie dawałem grze cienia szansy na sukces.

PRZEBUDZENIE

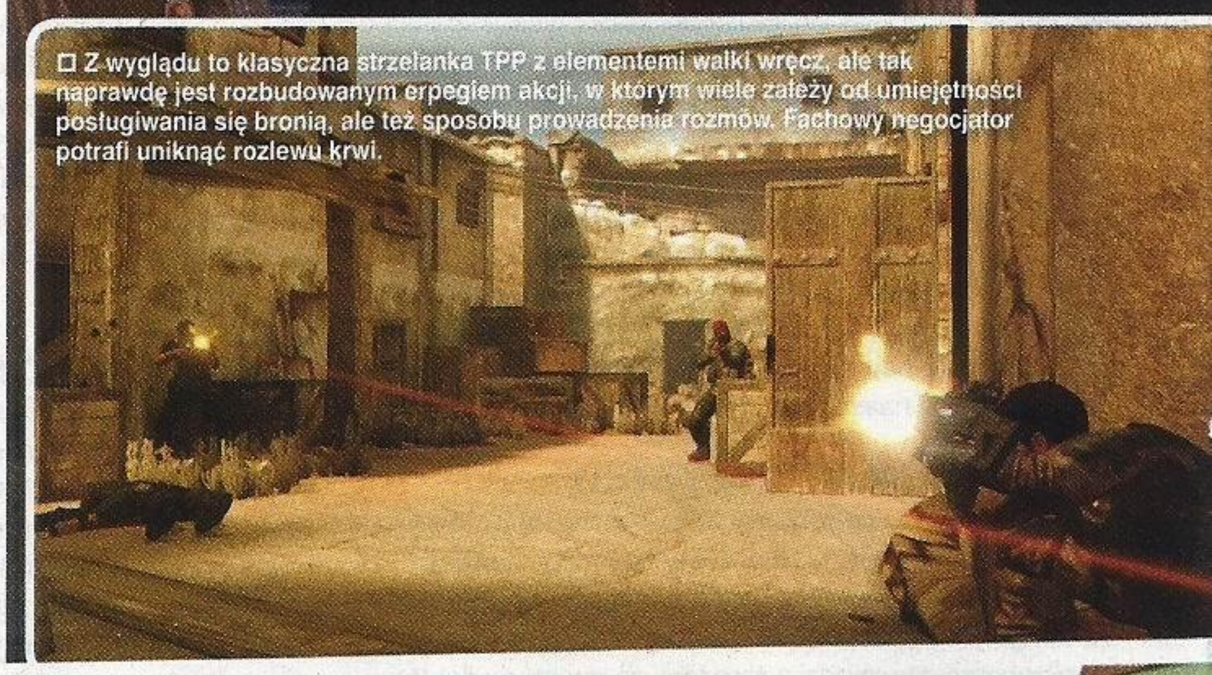
Tak sądziłem jeszcze miesiąc temu, ale właśnie wtedy w moje ręce wpadła grywalna wersja Alpha Protocol. W menu wybrałem poziom trudności (jeden z trzech) oraz klasę postaci, w której chciałbym mieć największe pole rozwoju umiejętności. Początek gry bardzo pozytywnie skojarzył mi się z pierwszym Hitmanem; obudziłem się jako Michael Thorton na stole ambulatoryjnym w jakimś nieznanym kompleksie budynków, a po chwili rozpoczął się tutorial – na tyle zręcznie skonstruowany, że zupełnie nie przeszkadzał i się nie narzucał. Po podniesieniu wibrującego PDA i poznaniu podczas wideo rozmowy pierwszej ważnej postaci, Miny Tang, Michael – z pomocą moją oraz świeżo zapoznanej Azjatki – wydostaje się z budynku. Szybko okazało się jednak, że ufnie zmierza tam, gdzie się go spodziewano...

Zaplanowane spotkanie i następujące po nim mini-questy pozwoliły określić, w czym Michael się specjalizuje, choć oczywiście wyniki nie były wiążące i w żaden sposób nie klasyfikowały stworzonej przeze mnie postaci. Mogłem też dokonać zmiany wyglądu swego alter-ego, jednak główny bohater, na którego tak bardzo wcześniej narzekałem, szybko zdobył moją sympatię, więc przez całą grę nie zmieniłem w nim absolutnie niczego. To ciekawe, gdyż w Mass Effect nie mogłem się pogodzić z facjatą głównego bohatera, ani nawet z jego płcią, więc oczywiście stworzyłem postać taką, jaką chciałem. Tutaj nie miałem z tym problemu. Nawet fryzury nie zmieniłem – nie mówiąc już o jakichkolwiek zbędnych dodatkach w postaci czapki, okularów czy czegokolwiek innego.

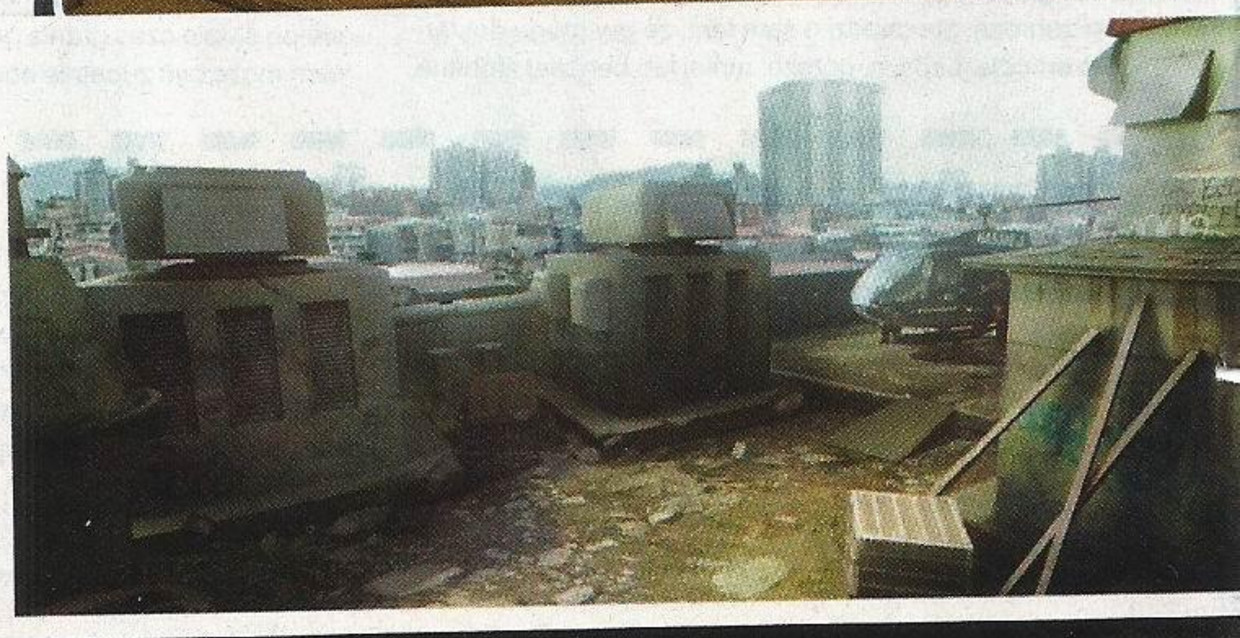
TALK TO THE HAND

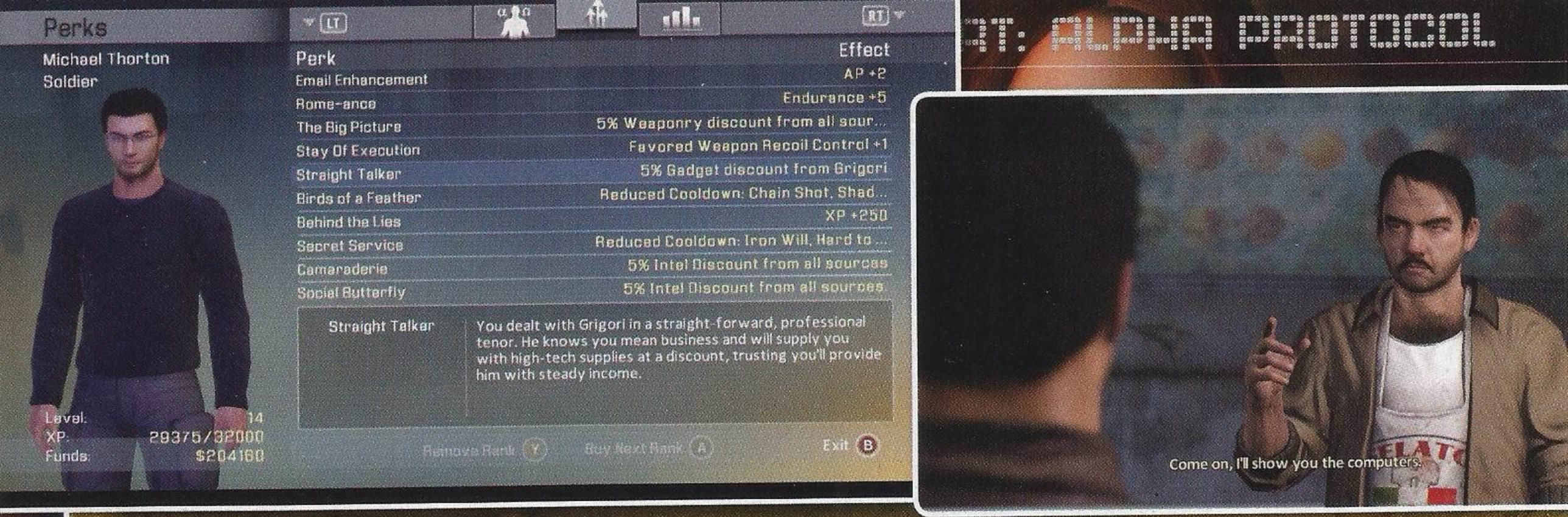
Rzeczą, która urzekła mnie od pierwszej chwili, jest system dialogów – gdy postać NPC coś mówi do bohatera, na ekranie pojawiają się opcje odpowiedzi, spośród których można wybrać tą, która najlepiej pasuje do sytuacji. Oczywiście podobny system widziałem już w Mass Effect, ale tutaj miast gotowych wypowiedzi pojawia się jedynie ich styl – można odpowiedzieć agresywnie, dociekliwie, żartobliwie, ironicznie, itp. Wszystko zależy od sytuacji. To gracz ma wybór sposobu poprowadzenia rozmowy, a jest ona jednym z najważniejszych i najmocniejszych punktów każdego dobrego RPGa. Pierwszy z brzegu przykład – podczas pierwszej misji na Bliskim Wschodzie gracz musi dostać się do bazy arabskiego

INFO
DEVELOPER: OBSIDIAN
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: XBOX 360, PS3



□ Z wyglądu to klasyczna strzelanka TPP z elementemi walki wręcz, ale tak naprawdę jest rozbudowanym erpegiem akcji, w którym wiele zależy od umiejętności posługiwania się bronią, ale też sposobu prowadzenia rozmów. Fachowy negocjator potrafi uniknąć rozlewu krwi.





□ Michael Thorton? Z takim nazwiskiem bohaterowi będzie ciężko zapaść graczom w pamięci. Ale mimo to wzbudza sympatię i choć można zmienić jego wygląd – niczym Sheparda w Mass Effect – nie zrobiłem tego. Może dlatego, że przypomina mi Logana z Syphon Filter?

Jak powiedział jeden z twórców gry „Najważniejszą rzeczą jest wybór!" i faktycznie miałem wpływ na niemal wszystko, co dzieje się w grze

terrorysty handlującego rakietami, którymi dokonano niedawnego zamachu na samolot pasażerski. Przy bramie dochodzi do świetnie wyreżyserowanej wymiany zdań z terrorystą pilnującym wejścia. Za pierwszym razem próbowałem przekonać strażnika, że przyjechałem w interesach, ale nie byłem do końca zdecydowany, co po wtrąceniu żartu na rozluźnienie atmosfery spowodowało, że chciał sprawdzić moją tożsamość. Głos w słuchawce zasugerował mi bym zlikwidował strażnika, nim komukolwiek powie, że tu jestem. Tak zrobiłem, co doprowadziło do strzelaniny. Gdy jeszcze raz spróbowałem rozegrać tę sytuację, od początku do końca byłem twardym gościem i zmiękczyłem strażnika na tyle, że wpuścił mnie bez sprawdzenia tożsamości.

Jak powiedział jeden z twórców gry „Najważniejszą rzeczą jest wybór!" i faktycznie miałem wpływ na niemal wszystko co dzieje się w grze. Podczas rozmów z NPCami zdobywałem ich przychylność lub wrogość. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie by „wypracowany" wróg, w końcu stał się sprzymierzeńcem. Taka opcja istnieje, gdyż w zależności od dokonywanych wyborów cała fabuła układa się pod budowaną przez gracza ścieżkę. Podczas gry instynkt podpowiadał mi, by nie zawsze wykonywać powierzoną misję według wszystkich wytycznych. Czasem zdarzało mi się kogoś nie sprzątnąć, gdyż z mojego punktu widzenia wydawał się bardziej przydatny żywy niż martwy – mógł np. doprowadzić mnie do swojego pracodawcy. Konsekwencja w wyborach gracza objawia się nawet w dialogach występujących w trakcie misji składowych, będących częścią większego zadania. Kolejność ich wyboru jest dowolna, a podczas rozmów z napotkanymi NPCami, Thorton wykorzystuje informacje, które wcześniej zdobył. Gdyby dane zadanie rozpocząć od innej misji, gracz nie posiadałby pewnych informacji, co np. spowodowałoby, że nie udałoby się zdobyć zaufania jakiejś postaci, gdyż Michael w jej oczach okazałby się zwykłym bandziorem na usługach Stanów Zjednoczonych, a nie poważnym partnerem do pertraktacji.

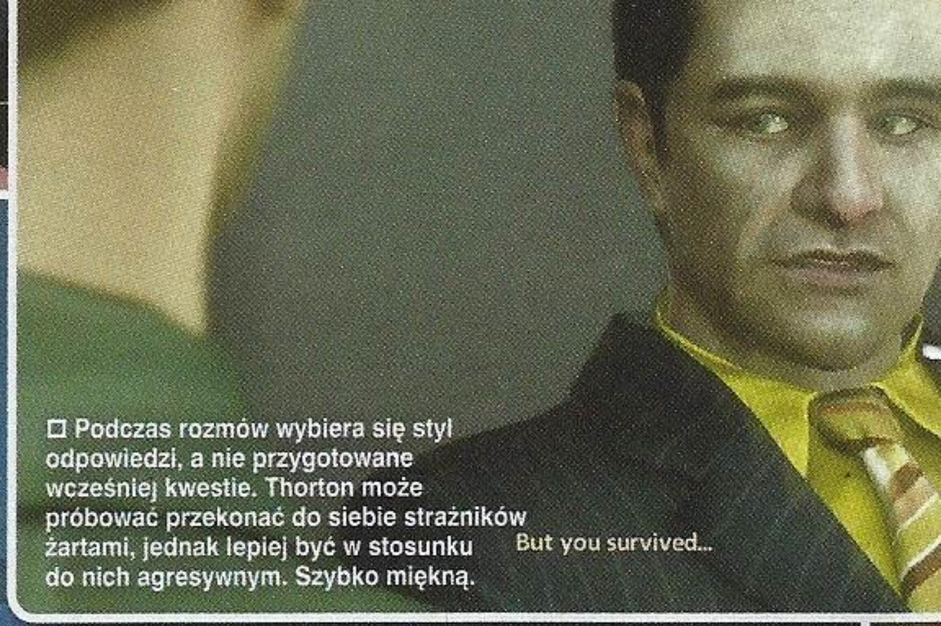
THIS IS... ALPHA PROTOCOL!

A skoro mowa o wyborach w fabule, trudno nie wspomnieć o niej samej. Jak już napisałem, głównym bohaterem gry jest agent Michael Thorton, świeży narybek Protokołu Alpha – tajnej agencji, która załatwia brzydkie rzeczy bez wiedzy kongresu USA, jednak dla dobra ojczyzny Wuja Sama. Nikt na świecie poza członkami agencji nie wie, że istnieją. A przynajmniej nikt oficjalnie tego nie potwierdzi. Michael zostaje wysłany na Bliski Wschód by odnaleźć i przechwycić rakiety, które zostały skradzione amerykańskiemu producentowi broni. Misja byłaby przyjemniejsza, gdyby nie fakt, że z tej broni zestrzelono amerykański samolot pasażerski. Trzeba odzyskać pociski i zlikwidować ludzi odpowiedzialnych za zamachy, a także nie dopuścić, by opinia publiczna dowiedziała się, że samolot zestrzelono bronią Made in USA. Bardzo szybko okazuje się jednak, że terroryści są tylko jednym z klocków w tej układance. Co prawda zestrzelili samolot, ale rakiet wcale nie ukradli... Oczywiście zabijając każdego rozmówcę, którego zlecono zlikwidować (nim zdąży otworzyć usta, lub właśnie po to, by tego nie zrobił), gracz nie dowie się tego tak szybko. Ale nawet w przypadku likwidowania przeciwników USA zgodnie ze zaleceniami pracodawców, nalot rakietowy na miejsce, w którym znajduje się Thorton (o czym wiedzą zleceniodawcy – firma, której „skradziono" rakiety) daje do myślenia. Zaraz po zamachu bohater zostaje wyjęty

SYSTEM WALKI

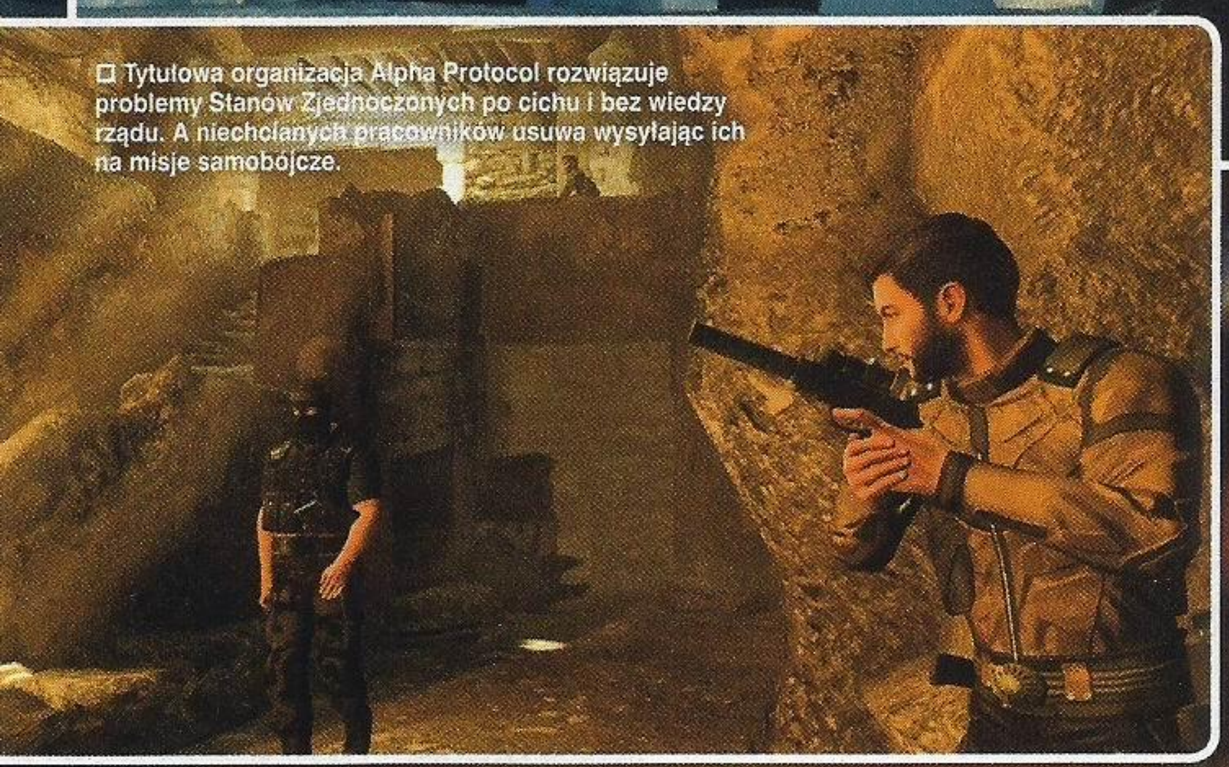
System walki jest dość podobny do tego znanego z Mass Effect, więc strzelanie z broni palnej odbywa się w czasie rzeczywistym. Ilość obrażeń i celność nie zależy od zręczności w posługiwaniu się analogiem (lub myszką), a od poziomu umiejętności posługiwania się daną bronią, jaki osiągnęła postać. Zależy to także od modyfikatorów, jakie wpakowało się w daną pukawkę. Przykładowo laser pomaga w celowaniu na większą odległość i poprawia precyzję, natomiast inne „wzmacniacze" wspomagają siłę rażenia, szybkostrzelność, itp. Drugą formą rozprawiania się z przeciwnikami są pułapki, granaty i broń „stała" (jak np. wyrzutnie rakiet). Natomiast najlepiej zrealizowaną formą walki są starcia wręcz. Tutaj im wyższy poziom doświadczenia bohatera, tym efektowniejsze i efektywniejsze kombosy Michael serwuje przeciwnikom. Wygląda to bajecznie, a filmowe spowolnienia uderzeń przy mocniejszych ciosach pozwalają zachwycać się tym rodzajem eksterminacji przeciwników, bardziej niż pozostałymi. Wykorzystując walkę wręcz można zdejmować przeciwników podkradając się do nich od tyłu. Pojawiają się wtedy dwie opcje: obalenia lub zabójstwo. Efekt bezpośredni jest taki sam – przeciwnik leży i cisza. Natomiast o dodatkowych konsekwencjach wyboru przeczytacie w kolejnej ramce.

RAPORT: ALPHA PROTOCOL



But you survived...

□ Podczas rozmów wybiera się styl odpowiedzi, a nie przygotowane wcześniej kwestie. Thorton może próbować przekonać do siebie strażników żartami, jednak lepiej być w stosunku do nich agresywnym. Szybko miękną.



□ Tytułowa organizacja Alpha Protocol rozwiązuje problemy Stanów Zjednoczonych po cichu i bez wiedzy rządu. A niechcianych pracowników usuwa wysyłając ich na misje samobójcze.

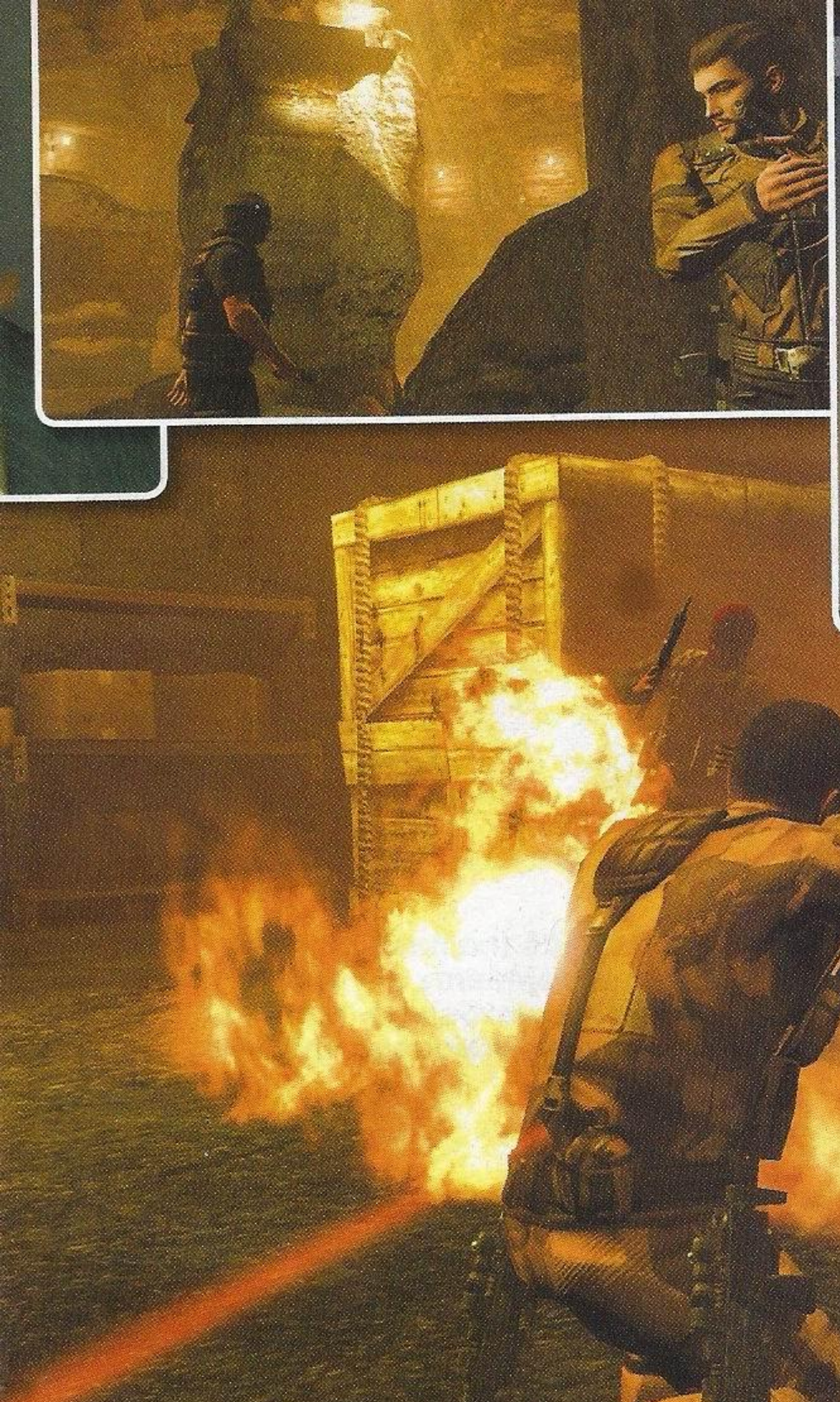
spod prawa i uznany za zdrajcę. Od tego momentu zaczyna się prawdziwie szpiegowska fabuła, która swą filmowością kilka razy spowodowała, że bezwiednie powiedziałem „łał...". Sama chęć oczyszczenia się z zarzutów, dowiedzenia się, kto za tym wszystkim stoi (i jacy ludzie za nim stoją...), jakie ma motywy, to dopiero wierzchołek góry lodowej.

Jak już wspomniałem, kolejność przechodzenia questów nie jest z góry wyznaczona, gdyż fabuła ułoży się odpowiednio do wykonanych wcześniej zadań oraz dokonanych wyborów. To daje oczywiście fantastyczną ciągłość najlepszego filmu szpiegowskiego, jaki kiedykolwiek widziałem. Tak wiele zależy od gracza, że musiałbym zapisać kilka stron NEO+ samymi konsekwencjami swoich wyborów podczas gry. Smaczku fabule dodaje fakt, iż sama gra nie zaczyna się od wcześniej wspomnianego przebudzenia w ambulatorium, lecz znacznie później, a wydarzenia prowadzące gracza do tego miejsca to jakby retrospekcja. Co prawda z powodu braku stabilności bety, nie dane mi było ukończyć wątku fabularnego, ale i tak wywnioskowałem, że wspomniana „pogawędka" nie znajduje się na samym końcu gry. Dodatkowo jest również interaktywna, jak wszystkie dialogi w grze, co sprawia, że każdy element fabularny gry jest równie emocjonujący, gdyż niemal zawsze rzuca nowe światło na wydarzenia, w których gracz brał udział. A jest co rozjaśniać, gdyż w Alpha Protocol można spotkać ponad czterdzieści postaci i wiele agencji mających wpływ na wydarzenia. I daję słowo, że już po poznaniu około dziesięciu z nich miałem wrażenie uczestniczenia w czymś, na co zawsze czekałem w rasowym RPGu – oczywiście mówię o zawiłości fabuły.

ARTS OF WAR AND STATS

O samym systemie walki postanowiłem napisać w osobnej ramce, natomiast zaglądając do wnętrzności gry należy się spodziewać sporej ilości tabel do przejrzenia. W PDA bohatera znajduje się skrzynka e-mailowa i dostęp do „sklepiku"; w skrzynce można znaleźć wiadomości od spotkanych osób, dzięki którym można umówić się na spotkanie, którego efektem może być zdobycie nowych informacji lub zadarcie z kimś bardzo ważnym. W „sklepie" twardą walutę da się wymienić na coś bardziej groźnego – broń i opancerzenie (od normalnych pistoletów, poprzez maszynowe, strzelby, granaty czy nawet miny). Dodatkowo w każdej chwili poprzez PDA miałem dostęp

□ Do gracza należy decyzja, w jakiej kolejności będzie wykonywać misje i czy w ich trakcie zabije wszystkie wskazane cele, czy pozostawi kogoś przy życiu, by wycisnąć od niego cenne informacje, które popchną fabułę w nowym, zaskakującym kierunku.



Skill, czyli zdolności manualne i lata grania w shootery nie mają w grze znaczenia. Celność i obrażenia zależne są od statystyk postaci oraz gadżetów ułatwiających walkę. Poziom doświadczenia ma także wpływ na skuteczność i efektowność combosów w walce wręcz.

Kolejność przechodzenia questów nie jest z góry wyznaczona, gdyż fabuła ułoży się odpowiednio do wykonanych wcześniej zadań oraz dokonanych wyborów.

do wszelkich informacji wywiadowczych, celów najbliższej misji i spodziewanych w niej problemów, zalecanego wyposażenia, czy zdolności bohatera, zaś po każdym wykonanym zadaniu pojawia się obszerne podsumowanie działań gracza oraz krótkie sprawozdanie. Za niemal każdą wykonaną w grze czynność otrzymuje się punkty doświadczenia, dzięki którym rozwija się zdolności podzielone na dziewięć podstawowych klas (m.in. wprawa w posługiwaniu się bronią palną, walka wręcz czy zdolności techniczne, oraz działanie w ukryciu i umiejętności sabotażu). Podczas misji Michael trafi do ponad pięćdziesięciu lokacji, z których większość jest naprawdę obszerna.

JEST PIĘKNIE

Do stworzenia gry użyto silnika Unreal Engine 3, ale trudno ocenić poziom jego wykorzystania przez grafików. Z jednej strony modele postaci wyglądają bardzo dobrze, a ich mimika twarzy po prostu zachwyca, z drugiej jednak widać, że to gra RPG, a nie strzelanka TPP/FPP, stąd moc silnika nie poszła w całości na oprawę graficzną, ale także na rozbudowany system rozgrywki. Mimo to gra wygląda naprawdę solidnie; kontury są ładnie wygładzone, tekstury w wysokiej rozdzielczości, a postacie poruszają się realistycznie. Również pomieszczenia i krajobrazy wyglądają jak trzeba i budzą pozytywne odczucia. Myślę, że w nadchodzącym starciu Alpha Protocol z Mass Effect 2 zwycięzcy nie będzie – a to duży plus zważywszy na możliwości finansowe obu developerów. Uważam, że przy grafice warto też wspomnieć o ragdollu, który prezentuje się bardzo dobrze – przeciwnikom nie zdarzyło się ani razu upaść inaczej niż byłoby to prawdopodobne w rzeczywistości. Jako, że to beta, wciąż zdarzają się jeszcze sytuacje, gdy bohater przeskakuje przez jakiś płot i ląduje po kolana w teksturze, lub przy otwieraniu szafki automatycznie znajduje się na niej. Oczywiście należy zakładać, że twórcy to poprawią – zwłaszcza, że nie zdarza się to nazbyt często.

Muzyka w grze przypominała mi trochę ścieżkę dźwiękową z gry The Bourne Conspiracy. Dla mnie to plus, gdyż było w niej coś, co sprawiało, że czułem się jak agent tajnych służb. Zawsze podkreśla wydarzenia mające miejsce na ekranie, co potęguje przeżycia. Zwłaszcza, gdy prowadzi się rozmowę z bardzo złym gościem, a właśnie powiedziało się coś, co mu się nie spodobało. Przez większość gry natomiast miałem wrażenie jakby muzyki w ogóle nie było, ale się myliłem. Była oczywiście cały czas i zawsze tam gdzie być powinna, jednak tak dobrze wkomponowana, że dając się pochłonąć grze, absolutnie się w nią nie wsłuchiwałem, a traktowałem jako integralną część doznań. Oczywiście cała reszta udźwiękowienia (strzały, wybuchy, dźwięki otoczenia, itp.) stała na równie wysokim poziomie. Także głosy bohaterów zostały doskonale dobrane i idealnie pasują do występujących w grze postaci. Jedyny napotkany przeze mnie zgrzyt, był związany z wyrażaniem emocji przez Thortona – kazałem mu wypowiedzieć jedną kwestię bardzo agresywnie, natomiast zaraz po niej kontynuował rozmowę jakby nigdy się nie zdenerwował... No cóż, tego typu błędy twórcy poprawiają na bieżąco, więc jest szansa, że i to testerzy wychwycą.

MY NAME IS THORTON

Pomimo wstępnego negatywnego nastawienia do gry, zostałem oczarowany jej rozmachem, fabułą i swobodą prowadzenia rozgrywki. Czy Alpha Protocol pozwoli wydawcy, czyli firmie SEGA, podnieść się po minionym druzgocącym roku fiskalnym? Myślę, że tak, jeśli tylko tytuł zostanie dobrze wypromowany – bo to, że EA swój RPGowy hit wypromuje dobrze i wyda na hype'owanie ME2 ocean zielonych jest więcej niż pewne. Możliwe, że fani Mass Effecta się na mnie obrażą, ale ja zdecydowanie bardziej czekam na sklepową wersję Alpha Protocol niż na Mass Effect 2. A jako ciekawostkę dodam, że na sto procent zobaczymy kinową polonizację na PC. Czy taka pojawi się też na konsolach? Mam taką nadzieję. Tymczasem wybaczcie, ale muszę znikać, gdyż jacyś smutni panowie w czarnych garniakach pukają do drzwi, a to znaczy, że nakryli moją pluskwę w Obsidianie... //**Lord Khazadal**

CIEKAWOSTKI

Alpha Protocol jest wielką siecią naczyń powiązanych. Dla przykładu wystarczy spojrzeć na stosunki z NPCami. Jeśli bardzo lubią głównego bohatera, to będą chcieli dopomóc mu w misji za wszelką cenę. Jednak w takim przypadku, może to też spowodować, że ich nazbyt duża sympatia sprawi, iż chcąc ratować graczowi skórę za wszelką cenę, mogą doprowadzić do klęski wykonywanego zadania lub zmiany jego priorytetów. Zatem od wyboru gracza będzie zależało, jak dobrze misja zostanie wykonana. Poprzednie zdanie tyczy się też rezultatów poczynań podczas misji. Jeśli będzie się wykonywało dane zadanie po cichu, nokautując jedynie przeciwników, a nie podrzynając im gardła, to w wiadomościach nie pojawią się sensacyjne informacje o masakrze w części świata, w której właśnie przebywa Thorton. Wiąże się to także ze wzrostem sympatii, jaką darzy Michaela wyznaczony do misji opiekun. Jak wiadomo tajne organizacje lubią kiedy efekty działań ich pracowników pozostają równie tajne, co one same. Autorzy posunęli się nawet do zapowiedzi, iż grę da się ukończyć bez zabicia choćby jednej osoby.

PIRAMIDA GRAJA

WEJDŹ, MOŻE DOWIESZ SIĘ, DLACZEGO GRASZ?

W poprzednim miesiącu przyłożyłem do graczy miarę religijną, spoglądając na nich (na nas!) przez pryzmat siedmiu grzechów. W tym pryzmat będzie z drugiej strony kija, bowiem zajmiemy się spojrzeniem naukowym – a dokładniej, psychologicznym. Rzecz jasna, w ujęciu psychologa domorosłego, który usłyszał piąte przez dziesiąte na szkoleniach w firmie. Nie musicie się więc obawiać uniwersyteckiego wykładu (czy też nań nastawiać, ha!).

Strasznie fajne zwierzę ta psychologia – i to pomijając już nawet te kwaśne, freudowskie jazdy, gdzie lekarz stwierdza u pacjenta krzywe dzieciństwo na podstawie snu o rdzewiejącym czajniku i stepującej różowej panterze. Chodzi mi o kilka fascynujących teorii, które pozwalają spojrzeć na człowieka z dystansem i, w pewnym sensie, ujrzeć w nim zaprogramowaną maszynę.

PIRAMIDA MASLOWA

Jedną z takich teorii opracował w latach 40. ubiegłego wieku amerykański psycholog, Abraham Maslow. Stworzył on hierarchię ludzkich potrzeb, które są wspólne dla każdej jednostki ludzkiej i muszą być zaspokajane, by taka jednostka mogła w ogóle przetrwać, ale i też czasem rzucić „Rany, życie jest piękne". Hierarchię potrzeb Maslow wpisał w kształt piramidy, która przyjęła jego imię, tym samym czyniąc naukowca nieśmiertelnym. Idea jest taka: ludzkie potrzeby są zhierarchizowane i człowiek usilnie będzie dążył do zaspokojenia potrzeb najbardziej podstawowych. Kiedy już się z tym upora, szuka drogi na kolejny poziom piramidy. Ciekawym tutaj jest fakt, że im wyżej na wspomnianej piramidzie się znajdujemy, tym mniej mamy towarzystwa – mam tutaj na myśli to, że każda jednostka ma w danym temacie coś w rodzaju punktu sytości. Punktem tym można określić stopień jej miłości do zagadnienia, które do piramidy dopasowujemy. I właśnie to dało mi natchnienie do nasmarowania niniejszego tekstu.

POTRZEBY FIZJOLOGICZNE

Tak właśnie w standardowym pojęciu piramidy Maslowa opisuje się jej najniższy poziom. Najważniejszymi, najbardziej pierwotnymi potrzebami człowieka są te, których spełnienie jest warunkiem jego istnienia. Żeby zalogować się na naszą słodką Ziemię, musimy jeść, spać oraz oddychać. Dobrze jest też czasem odpocząć od stresu, w przeciwnym razie przeładowane połączenie zostanie przerwane i wywali nas do cmentarnego lobby. Część naukowców na tym poziomie umieszcza też potrzebę sprowadzenia do parteru osobnika płci odmiennej, ale przecież nie będę o takich bezeceństwach wspominał w piśmie hobbystycznym.

Ach tak, wypadałoby wreszcie przejść do tematu hobby. Otóż, aby o kimś w ogóle można było mówić jako o graczu, człowiek ten musi mieć możliwość gier uruchamiania. Jeżeli czuje potrzebę i chce zaistnieć na poletku naszego hobby, musi zaopatrzyć się w konsolę, gry na nią i zadbać o stały dopływ prądu. To absolutne podstawy, chleb, tlen i wygodne łóżeczko każdego gracza. Ci, którzy poprzestają na tym poziomie, to tak zwani gracze casualowi, którym do szczęścia wystarczy kwadrans machania gruchą dziennie, chwila ganiania Kaką za balonem czy też walnięcie wiadrem ołowiu w podłego faszystę. Ot, pykanie bez większych zobowiązań i ambicji, cyfrowe wypełnienie nadmiaru wolnego czasu, które równie dobrze zastąpić mógłby jakiś fajny film czy struganie rzeźby w dyni (choć pewnie jest tylko kwestią czasu, zanim ktoś wypuści na Wii symulator dłubania w warzywach).

Dla większości egzemplarzy należących do grającej braci, pierwszy poziom to za mało i zaczynają spoglądać w górę piramidy. Biada jednak, jeżeli takim zdeklarowanym graczom zabraknie zaspokojenia opisanych tutaj podstawowych potrzeb. Przerwa w dostawie prądu, uszkodzenie konsoli (hello, M$!), czy jakikolwiek inny pozostający poza kontrolą jednostki powód oderwania od ukochanego hobby, kończy się w najlepszym przypadku falą obezwładniającej nudy (jakby nie było nic innego do roboty), w najgorszym zaś podenerwowaniem, niepokojem i ogólną upierdliwością ducha („kuna, pyknąłbym sobie w coś"). Zupełnie jak z człowiekiem głodnym i niewyspanym, prawda?

POTRZEBY BEZPIECZEŃSTWA

Czyli potrzeba posiadania w czymś oparcia, potrzeba spokoju, wygody i wolności od strachu. W ujęciu standardowym rozumie się to samo przez się – najedzony i wyspany człowiek generalnie byłby kontent, gdyby choć chwilami nie czuł się zaszczuty i ganiany przez tygrysy szablozębne lub urzędników podatkowych. A najlepiej byłoby, gdyby miał uwite gniazdko – przystań, w której może się schronić i odparować sobie mózg.

Tutaj sprawa się rozkręca, bowiem gracze wspinający się na drugi poziom swojego hobby wymagają od niego czegoś więcej, niż sporadycznego najazdu na gałki oczne wyświetlanych przez konsolę obrazków z Marianem (czy tam innym Master Chiefem, nie jestem do żadnej konsoli uprzedzony). Dla nich gry stają się już poważniejszą odskocznią od rzeczywistości, tworzą sobie z nich właśnie taką swego rodzaju przystań. Gry stają się jednym z niezbędnych elementów odstresowujących, na półeczce zalega już ich konkretna kolekcja, a w śwince skarbonce od czasu do czasu ląduje jakiś grosz odkładany na plazmę z prawdziwego zdarzenia. Gracze na drugim poziomie piramidy myślą o graniu jako o swoim hobby, dlatego ważny staje się dla nich komfort w zabawie, jak również pewność, że mogą sobie w coś pyknąć w każdym (no, może nie nazbyt dosłownie) momencie.

> Gry zaczynają być integralną częścią życia gracza, pewną stałą, w której ten odnajduje spokój. Człowiek zaczyna szukać w nich – podświadomie lub nie – czegoś więcej

Słowem – gry zaczynają być integralną częścią życia gracza, pewną stałą, w której ten odnajduje spokój. Człowiek zaczyna szukać w nich – podświadomie lub nie – czegoś więcej, niż tylko dobrego jak każdy inny sposobu na zabicie czasu.

POTRZEBY PRZYNALEŻNOŚCI

Człowiek wypoczęty, najedzony i spokojny o swoje bezpieczeństwo rozgląda się za grupą innych jednostek, z którą mógłby wejść w interakcje społeczne. Potrzebuje poczucia przynależności, więzi. Chce być kochanym i mieć świadomość, że takich jak on jest więcej. Żadnym odkryciem jest stwierdzenie, że normalny człowiek to zwierze stadne i jeżeli jego myśli nie zaprząta potrzeba napchania żołądka lub osłonięcia go przed kłami drapieżników czy przejmującego mrozu, będzie starał się unikać samotności. Poszuka akceptacji w stadzie, będzie pragnął przezwyciężyć niewygodne uczucie odosobnienia i alienacji.

Każdy gracz, człowiekiem jeno będąc, szukać będzie zaspokojenia powyższych potrzeb, nie każdy jednak za pośrednictwem swojego hobby. Ci, którzy wsiąkną w nie na tyle, by to właśnie pośród innych grających odnajdować siebie pod kątem społecznym, przechodzą na trzeci poziom piramidy. Nie wystarczy im już ich małe, growe sanktuarium. Zawiązują przyjaźnie z innymi graczami choćby po to, by godzinami z nimi prawić o tym, jak to kozacko Batman wciera w posadzkę zbirów czy żalić się, że nie wiedzą skąd Guybrush ma wytrzasnąć łopatę, a tak w ogóle to na rycerzy śmierci nie działają kule ogniste. Czujący potrzebę przynależności logują się na fora, zbierają się w społeczności wokół konkretnych gier czy też periodyków o nich traktujących (a potem wyjeżdżają z nimi od czasu do czasu w jakieś radosne miejsce, by osuszyć kilka butelek oranżady i posklejać później prześmiewcze demotywatory z kolegami, którzy z bąbelkami przesadzili).

Tworzenie społeczności jest więc kolejnym stopniem zaawansowania w jedynym słusznym hobby i mocniejszym już dowodem, że chcąc nie chcąc, gry są już nierozerwalną częścią naszego życia. Trzeci poziom zobowiązuje.

POTRZEBY SZACUNKU

Dobra, nasz przykładowy człowiek ma szałas, wtrząchnął właśnie garnek fasoli i opłacił składki ZUS. Żyje na skraju radosnej społeczności, która nie rzuca w niego ostrymi przedmiotami, kiedy go zobaczy i generalnie zaprasza go do ogniska w centrum wioski bynajmniej nie w charakterze obiadu. Wszystkie potrzeby są zaspokojone, jest kapitalnie i w ogóle tip-top. Na pewno, aby? Niestety, niekoniecznie. Ludzie są już tak skonstruowani, że zawsze pragną czegoś więcej. Wbrew pozorom i niektórym apokaliptycznym wizjom, nie jest to zła rzecz, wręcz przeciwnie – to motor rozwoju, gen zdobywcy i wynalazcy, czynnik popychający cywilizację do przodu. Czego będzie więc szukał nasz człowiek? Szacunku, uznania i poczucia własnej wartości. Będzie pragnął zdobyć solidną pozycję w stadzie, aby to on zapraszał innych do gara lub, po prostu, nie czuł się w społeczności piątym kołem u wozu.

Czwarty poziom piramidy jest już w hierarchii wartości bardzo wysoko, nie każdy więc z grających akurat pośród cyfrowych światów będzie poszukiwał dowartościowania się i zdobycia satysfakcjonującej go pozycji. Nie zmienia to jednak faktu, że na tym poziomie wciąż można spotkać wielu graczy. Są to ci, dla których leaderboardy to szalenie istotna sprawa, a także ludzie, którzy realizują się poprzez pokonywanie kolejnych barier, niedostępnych zwykłym śmiertelnikom. Przejście Contry na jednym życiu, zebranie w jedną noc wszystkich orbów w Crackdownie, czy zrobienie Ninja Gaiden stopami i z zamkniętymi oczami (jako jedna z trzech osób na świecie, hooray!) to dobre (choć głupawo przejaskrawione) przykłady. Do tej kategorii załapią się też ci, którzy próbują na innych zrobić wrażenie przekroczeniem pierdyliarda punktów na liczniku gamescore czy też oplatynowaniem sobie domku aż po komin. Wreszcie do niejszego worka wrzucę część graczy sportowców, biorących udział w turniejach wirtuozach danej gry, gdzie pojedynki najlepszych to koncert zdumiewających umiejętności (a ich rywalizacja sprowadza się właściwie do tego, kto ma szybsze neurony w puszce, hello, Korea!).

Samorealizacja to przyjemna satysfakcja płynąca z poznawania świata, chłonięcia wciąż nowych wrażeń. Pragnienie piękna i harmonii, rozwoju i zdobywania nowej wiedzy

To byli wyczynowcy, ale uznania można szukać też innymi sposobami. Miast wojownikiem można zostać mędrcem piszącym poradniki i solucje lub przewodnikiem prowadzącym zbłąkane duszyczki po poplątanych linkach for internetowych. Można być też łowcą niusów albo trollem, który próbuje zwrócić na siebie uwagę sarkając i smarkając na każdą wydaną po 1990 grę. Albo walczyć o dobre imię swojej konsoli w wojnach sprzętów. Możliwości jest wiele, liczy się sam fakt chęci zdobywania jakiejkolwiek pozycji czy reputacji pośród członków społeczności wyznającej nasze hobby. Jak już wspominałem, na czwartym poziomie graczy jest mniej, lub po prostu czasem tutaj bywają, w pewnym okresie swojego życia. Większość zdobywa satysfakcjonującą pozycję społeczną w tak zwanym „realu", przez co status wśród grającej braci przestaje być dla nich tak istotny.

POTRZEBY SAMOREALIZACJI

Wracamy do naszego przykładowego *homo sapiens sapiens*. Zdobył wśród swoich ziomków głęboki respekt zabijając z półobrotu mamuta w ogóle się przy tym nie pocąc. Szanowany jest na tyle, że nie musi stać w kolejce na poczcie, a jego domostwo jest tak blisko ogniska, jak to tylko możliwe. Spiżarnia naszego bohatera jest pełna, w kuchni zasuwa jakaś gotowa na wszystko – czyli ogólnie rzecz biorąc, wszystkie opisane dotychczas potrzeby są spełnione. Zakładając, że na żadnym z połowań nie dostał zbyt mocno w baniak i jego mózgowy ośrodek odpowiedzialny za ambicje nie zamienił się w pasztet indyczy, nasz człowiek zwróci się teraz ku realizacji potrzeb wyższych. A przez nie rozumie się samorealizację, czyli spełnienie swojego potencjału. Samorealizacja to przyjemna satysfakcja płynąca z poznawania świata, chłonięcia wciąż nowych wrażeń. Pragnienie piękna i harmonii, rozwoju i zdobywania nowej wiedzy. Słowem, realizacji założonych przed sobą celów. To szczyt piramidy, na tym poziomie potrzeby nie mają już realnych granic, w każdym razie nie tak, jak żołądek. Stąd nie da się już pójść wyżej.

Jak to ma się do gracza? Jeżeli założyć, że na szczycie tej piramidy są tylko ci całkowicie oddani grom video, to nie powinno być tutaj zbyt tłoczno. Najwyższe z ludzkich potrzeb to temat rzeka, morze możliwości rozwoju i poznania. Ograniczanie się w samorealizacji tylko do jednego hobby, jednego zagadnienia kultury, to zbrodnia na potencjale istoty ludzkiej, której dopuścić się mogą chyba tylko najbardziej hardkorowe, nieopuszczające piwnicy nerdy. Tym do szczęścia wystarczy następne DLC do ukochanej gry, poznanie estetycznego kształtu kolejnej pizzy i podbicie poziomu konia do 70. Swarogu uchowaj, przed okularem grubości denka od słoika i włosem przetłuszczonym jak frytka znad morza, uchowaj przed światopoglądem kończącym się na serwerach tej czy innej korporacji, uchowaj wreszcie, powiadam, przed kobietami, których imiona kończą się na „.jpg". Dobra, koniec znęcania się nad tym wyświechtanym stereotypem, dość stwierdzić, że gry powinny być co najwyżej jednym z wielu sposobów na zaspokojenie najwyższych ludzkich potrzeb, bo jeżeli człek ogranicza się tylko do jednego tematu – jakiegokolwiek, niekoniecznie akurat gier – tworzy się z niego paskudna karykatura. Choć są też oczywiście wyjątki; na czubku growej piramidy mogą znajdować się jednostki zdrowe, spełniające się w tworzeniu. Mogą to być developerzy, specjalizujący się w kreowaniu kolejnych światów, obmyślaniu nowych systemów i pisaniu scenariuszy, którymi potem bawić się będzie gawiedź z niższych poziomów piramidy. Mogą to być również moderzy, z pasją oddający się przedłużaniu żywota kultowych gier i szlifujący te tytuły do perfekcji, z miłością do materiału godną rzeźbiarzy z antycznej Grecji. W tej kategorii znajdą się również twórcy wielkich portali internetowych, które skupiają wokół siebie całe społeczności graczy. Będą to wreszcie również i dziennikarze, tworzący portale, czy, ekhem, miesięczniki o grach :)

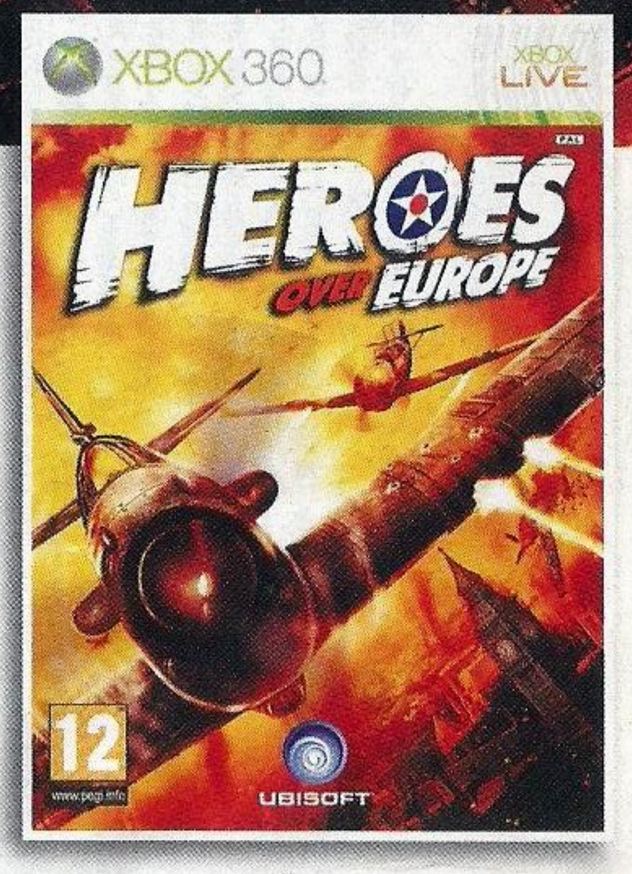
SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Opisane powyżej ludzkie pragnienia są wspólne dla nas wszystkich (zakładam, że żadna kozica czy inna małpiatka nie czytuje NEO+), nie ma przebacz. Każdy człowiek dąży do ich zaspokojenia, w ten czy inny sposób – czasami w pełni poświęcając się jednemu tematowi, częściej czerpiąc z wielu źródeł (o tym nieco więcej w ramce). Wydaje mi się jednak, że każdy z nas, graczy, znajduje się na którymś z powyższych poziomów piramidy ujętej stricte w ramy naszego hobby. Każdy z nas dotarł kiedyś na niej gdzieś wysoko, niektórzy tam zostali, inni spadli nieco niżej, część znalazła sobie inne piramidy i po tej growej zostają tylko resztki smutniejsze niż gruzy w Egipcie.

Bardzo często wraz z wiekiem stopień, nazwijmy to, zaawansowania w graniu spada, a gracz cofa się do poprzednich poziomów piramidy. Zwykle tłumaczy się to brakiem czasu, ale jest to stwierdzenie krzywdzące dla skomplikowanej machiny, która pulsuje nam między uszami. Nic nie jest tak proste, jakim się wydaje, a podświadomość chadza swoimi ścieżkami. Zdeklarowany gracz poświęca mniej swego żywota na elektroniczne hobby nie tylko dlatego, że ma na nie po prostu mniej czasu, ale też dlatego, że jego potrzeby, do niedawna spełniane przez gry, znalazły swoje ujście w innych aspektach życia. Wraz z dojrzewaniem człowiek gromadzi coraz więcej piramid, miesza ich elementy i tworzy z nich w końcu indywidualną konstrukcję, którą może dumnie nazwać „oto ja". //sasori

GRY – PIRAMIDA UZUPEŁNIAJĄCA

Ludzie to skomplikowane bestie i większość z nich siedzieć będzie na wielu piramidach, a ta growa wcale nie musi być dominująca. Część jednostek może czerpać z naszej piramidy w celu uzupełnienia braków w swoich konstrukcjach. Można wyobrazić sobie ludzi, którzy grają, aby poczuć się bezpiecznie – bo ich życie pędzi na złamanie karku, ciągle się zmienia, a ukochana gra to znajomy zestaw zasad, istna oaza spokoju. Są też tacy, którzy grają tylko dla towarzystwa, by poczuć przynależność, na przykład do kumpli z pracy. Albo ludzie, którzy niedowartościowani w życiu codziennym, szukają szacunku osiągając w jakiejś grze poziom mistrzowski i zamiatając innych online. Potrafię też sobie wyobrazić takich, którzy po miliardzie godzin w pracy, odparowują sobie gąbkę samorealizując się podróżami po pustkowiach w Fallout 3... Ekhem.



KONKURS!

Aby wziąć udział w konkursie odpowiedz na pytanie:

Nagrody w konkursie sponsoruje firma

UBISOFT

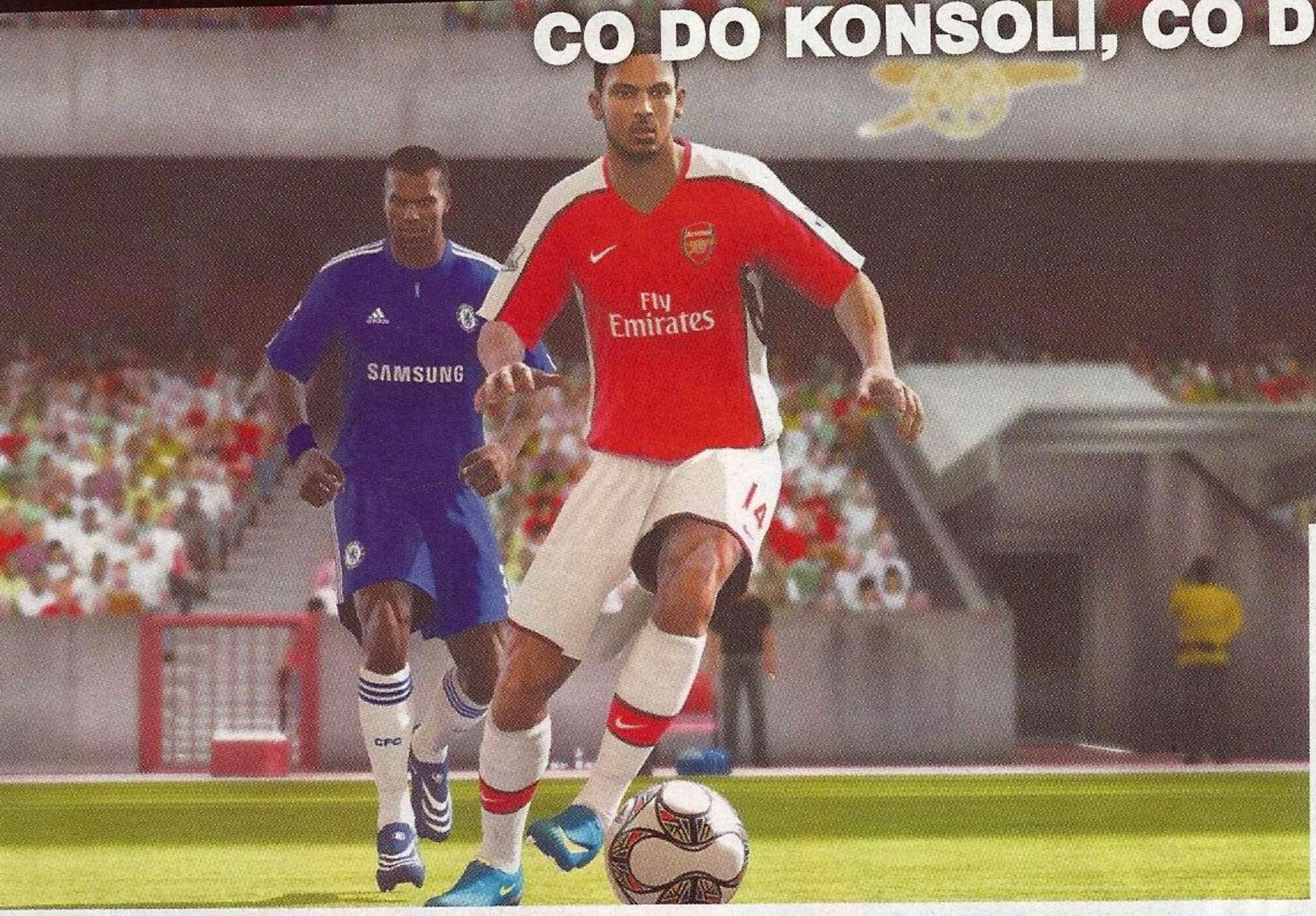
Jaki tytuł nosiła poprzednia część serii HEROES, wydana między innymi na PlayStation 2?

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylosowani spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.10.2009

Do wygrania: 1 x telefon Nokia 5630 XpressMusic + 2 egzemplarze gry HEROES OVER EUROPE na PS3

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



54 **FIFA 10** Xbox 360, PlayStation 3
58 **Fat Princess** PlayStation 3
59 **Cursed Mountain** Wii
60 **Need for Speed: Shift** Xbox 360, PlayStation 3
64 **Wolfenstein** Xbox 360, PlayStation 3
66 **Flower, Sun & Rain** NDS
66 **LEGO Battles** NDS
66 **Space Bust-A-Move** NDS
66 **Overlord Minions** NDS
66 **Anno: Create A New World** NDS
67 **Metroid Prime Trilogy** Wii
68 **Colin McRae DiRT 2** Xbox 360, PlayStation 3
71 **Overlord: Dark Legend** Wii
72 **Batman: Arkham Asylum** Xbox 360, PlayStation 3
76 **Fallout 3: Mothership Zeta** Xbox 360
76 **WipEout HD Fury** PlayStation 3
76 **Gears of War 2: Dark Corners** Xbox 360
76 **Killzone 2: Map Pack Bundle** PlayStation 3
77 **King of Fighters XII** Xbox 360, PlayStation 3
78 **Il-2 Sturmovik: Birds of Prey** Xbox 360, PlayStation 3
80 **Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2** PlayStation 2
81 **Marvel vs. Capcom 2** Xbox 360, PlayStation 3
81 **TMNT: Turtles in Time Re-Shelled** Xbox 360
81 **Invicible Tiger: The Legend of Han Tao** Xbox 360
81 **Trials HD** Xbox 360
81 **NBA 2K10: Draft Combine** Xbox 360
81 **'Splosion Man** Xbox 360
82 **Shadow Complex** Xbox 360
84 **Anno: Create a New World** Wii

N+ MOST WANTED PAŹDZIERNIK 2009

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Prawdopodobnie w chwili, gdy czytacie te słowa, my już gramy w ukończone Uncharted 2 – jedną z najpiękniejszych gier wszech czasów. Czy rządzi?

HALO 3: ODST
Orbital Drop Shock Troopers, czyli Halo Gaiden, jakby powiedzieli to Japończycy. Chętnie wyrżniemy covenanckie ścierwo.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2
To będzie rewelacyjna, radosna koopowa młócka dla czterech osób. Mamy kanapę.

Coś optymistycznego

Kiedyś gry były lepsze. Wielokrotnie spotkałem się z tym twierdzeniem, i choć faktycznie wiele starszych tytułów uważam za arcydzieła, nie mogę się z nim zgodzić. Zwłaszcza teraz, gdy ukończyłem Batman: Arkham Asylum, rozegrałem dziesiątki meczy w FIFA 10, ograłem DiRT 2 oraz NFS: Shift, nasze najgorętsze w tym miesiącu gry, których oceny mówią jedno – koniec posuchy, sezon właśnie się rozpoczął!

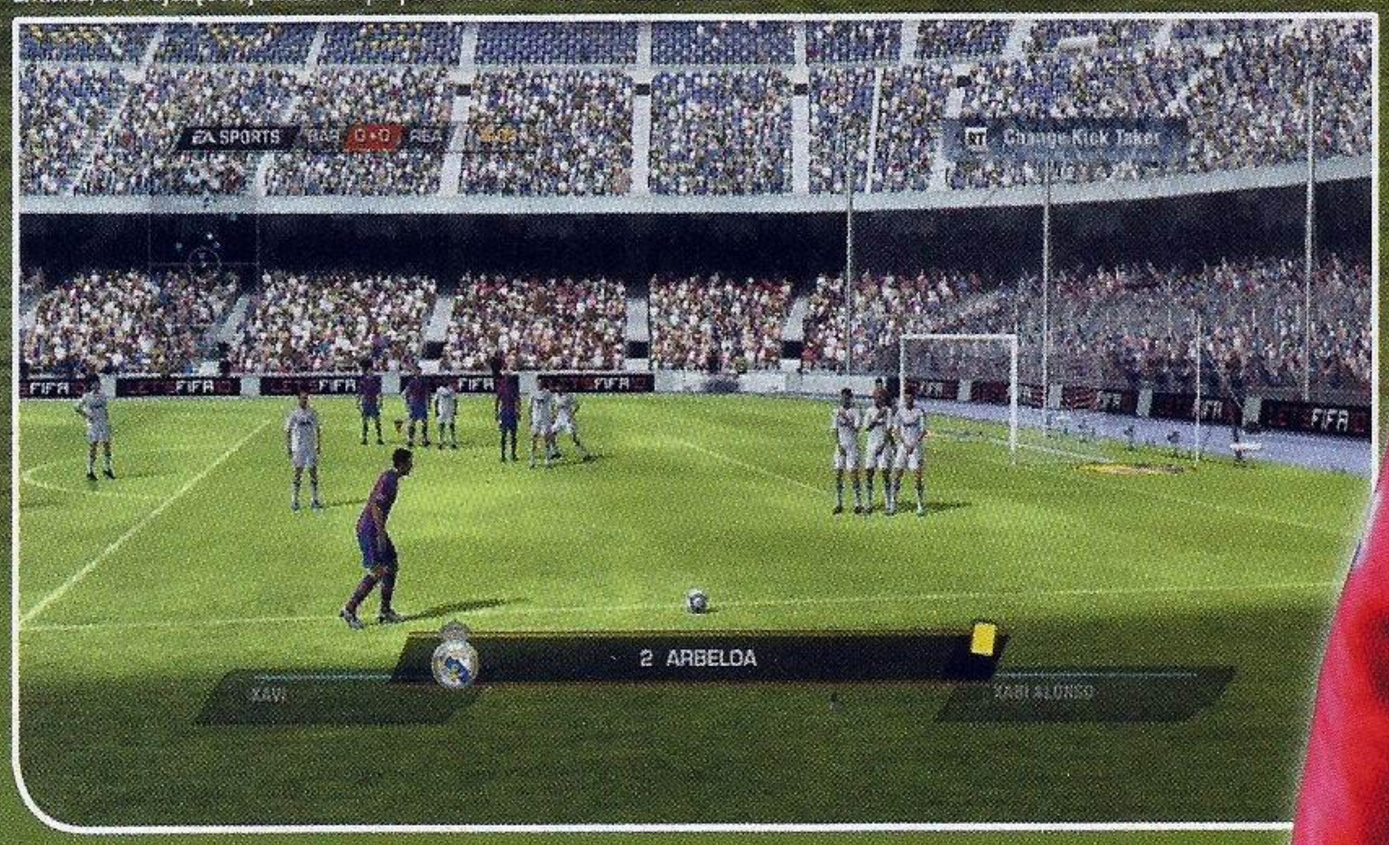
Szukając inspiracji do tekstu, przejrzałem wejściówki recenzji z ostatnich dwóch lat. Zauważyłem, że docenialiśmy hity, ale ciągle na coś narzekaliśmy. Na developerów niepotrafiących programować na nowe konsole, więc ich gry wyglądały słabo. Na skomplikowanie gier – były zbyt rozbudowane, zbyt trudne do opanowania dla osób rozpoczynających swoją przygodę z konsolami, zmuszające do poświęcenia kilku(nastu) godzin na naukę, jak się nimi bawić. Dla nas, ekipy NEO+, oraz każdego, kto rozpoczynał przygodę z konsolami/pecetami ponad piętnaście lat temu, stwierdzenie, że dziś gry są za trudne brzmi jak kiepski dowcip, bo tak naprawdę teraz są o wiele łatwiejsze niż kiedyś. Obecnie jednak twórcy muszą myśleć o konsumentach, których przyciąga prostota „Wii Shitów", a odstraszają FPSy i RTSy.

Narzekaliśmy na braki nowych pomysłów, albo niechęć do nich i kserowanie gier, które odniosły sukces. Dołożyliśmy krytykę produkcji ładnych, ale „pustych" – skok technologiczny przełożył się na grafikę, a nie na przykład na stworzenie żyjących światów.

Dzisiaj, gdy patrzę na wymienione na początku tytuły i jestem świeżo po wystawie gamescom, mam wrażenie, że niby wszystko jest takie samo, jak wczoraj, a jednak niepostrzeżenie dokonała się ogromna zmiana. Zaskoczył mnie Batman: Arkham Asylum – najlepsza gra o komiksowym bohaterze wszech czasów. Przystępna dla nowych graczy, doskonale wprowadzająca w świat naszej ulubionej formy rozrywki, a równocześnie dająca masę satysfakcji także mnie, „wyjadaczowi". Ponadto dzieło Rocksteady fantastycznie wygląda, a projekty poziomów to prawdziwa ekstraklasa. A FIFA 10, zwłaszcza gdy grać trochę słabszymi drużynami (Urugwajem, a nie przepakowanymi Niemcami), to już niemal prawdziwy mecz piłki nożnej.

Nie dostrzegamy, jak wiele się zmieniło, a przecież głośno mówi się o tym, że PS3 i X360 (do spółki z Wii) przestawiły wszystko do góry nogami zmieniając cykl trwania kolejnych generacji konsol. Liczy się software, achievementy, granie online, matchmaking, ludzie grają na iPhone'ach i konsolach przenośnych, a nawet za darmo w gry przeglądarkowe na komputerach. Stare pomysły (headtracking, gry muzyczne z instrumentami), kiedyś ignorowane, dzisiaj rozpalają wyobraźnię milionów i przynoszą gigantyczne dochody. Gry w końcu są przepiękne, ale też jest w nich co robić. Jasne, wiele z nich to proste strzelanki, ale powiedzcie to o Modern Warfare 2, albo Assassin's Creed 2, czy Splinter Cell: Conviction. A MMO? A Heavy Rain? Nie powiem, że zmieniła się cała branża, że nikt już nie robi słabych, brzydkich, „pustych" gier, ale dziś developerzy już nie muszą walczyć z ograniczeniami sprzętowymi, więc mogą skupiać się na innych problemach – szukaniu nowych rozwiązań, wyciąganiu pomocnej dłoni do casuali, wychodzeniu poza utarte schematy. A jeśli brakuje im kasy? Wysokobudżetowe gry pudełkowe to tylko jedna z opcji zarabiania pieniędzy w tej branży, czego najlepszym dowodem jest Shadow Complex. Dodałbym jeszcze, że nareszcie, po latach narzekania, nie tylko na Gwiazdkę będzie w co grać, ale co najmniej do marca będą ukazywać megahity. Idzie lepsze? Już jest lepiej! Niż kiedykolwiek. //Mielu

KONTUZJA W grze, jak to w grze, mało kto liczy się ze zdrowiem przeciwnika i kontuzje są dość częste. Czasami konieczna jest zmiana, ale najczęściej zawodnik po paru minutach dochodzi do siebie.



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (20)
- Premiera: 02.10.2009
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Odpuściłem PESa, gdy skumałem, że aby wygrać trzeba umieć grać w PESa, a nie w piłkę – wiedzieć skąd strzelać, grać na przebitki, hiddeny i lamy. Co to ma wspólnego z futbolem? FIFA 10 to jego esencja, napastnicy trafiają z bliska w bramkarza, ale dajcie im miejsce, a hukną z 35 metrów pod poprzeczkę. Gdy gramy, to jakbyśmy oglądali reprę – każdemu meczowi towarzyszą śmiech i złość, krzyczymy przy zdobytych bramkach i przeklinamy po złych zagraniach, albo gdy piłka odbije się od sędziego. Gra nie jest „randomowa", bo przeciętniaki rozjadą Real co najwyżej raz na kilkanaście spotkań. Wystarczy dobrze ustawić drużynę i przeciwnik nie odda strzału. Przypadki w piłce się zdarzają, dlatego ManU wygrał z Arsenalem po samobóju Diaby'ego, choć Diaby nie istniały w tym meczu. Rok grania jak nic. **10/10**

FIFA 10

SAM TALENT NIE WYSTARCZY, POTRZEBNA JEST CIĘŻKA PRACA

Wyświechtane hasełko, ale zna je każdy sportowiec wyczynowy. Choć nie każdy się do niego stosuje, czego przykładem może być dwóch słynnych Brazylijczyków – Adriano i Ronaldinho. Właśnie na ciężką pracę postawili w ostatnich latach ludzie zajmujący się tworzeniem serii FIFA i choć nadal mają miejsce na poprawę, najnowsza edycja ich gry zmienia kompletnie sposób postrzegania wirtualnych przedstawień tego sportu. Przynajmniej dla tych, którzy – jak ja – przez długie lata byli wierni PESowi. Nadal dobrze życzę Japończykom pod wodzą Seabassa, ale to, co przygotował międzynarodowy zespół Davida Ruttera nie daję im wielkich nadziei na sukces. Tak, FIFA 10 jest aż tak cholernie dobra. Najdobitniej przekonałem się o tym, gdy wpadł do mnie kumpel, którego kiedyś zaraziłem PESem do tego stopnia, że tylko dla tej gry kupił sobie PS2. Po pierwszym rozegranym meczu w FIFA 10 na jego twarzy zagościł uśmiech, a zaraz potem zapytał o cenę konsol nowej generacji.

CO TY WIESZ O FUTBOLU?

Twórcy FIFA 10 przekonują, że wiedzą bardzo dużo nie tylko o samej piłce nożnej, ale też o tym, jak symulator piłkarski powinien wyglądać i działać. Bo nie ma chyba wątpliwości co do tego, że gra, aby sprawiać radość, nie może wyglądać jak prawdziwy mecz piłki nożnej. Czemu? To proste – w rzeczywistości całkiem często zdarzają się mecze słabe i nudne, w których żadna drużyna nie potrafi wymienić czterech celnych podań, a strzały na bramkę liczą się tylko do statystyk. Dlatego też w FIFA 10 wiele rzeczy zostało dostosowanych do wymogów gry video – np. zwiększono szybkość górnych podań, by piłka była jednak szybsza od piłkarzy. Innym bardzo ambitnym celem twórców jest sprawienie, żeby wszystko było liczone w czasie rzeczywistym, a nie jak to często bywa, było wcześniej zakodowane. Stworzenie silnika, który liczyłby w ten sposób fizykę nie było łatwe, ale dało niesamowite rezultaty. Zawodnicy walczą i przepychają się między sobą, przewracają i potykają; większy obrońca potrafi małego pomocnika przestawić dosłownie o kilka metrów. Wygląda to po prostu świetnie i daje złudzenie uczestniczenia w prawdziwym meczu. Oczywiście czasami zdarzają się przypadki kuriozalne, jakieś głupie i śmieszne klopsy, ale prawdziwy futbol też pełen jest błędów.

FIFA 10 dopracowana jest do tego stopnia, że ciężko jest do czegoś na serio się przyczepić. Na przykład na początku zabawy wydawało mi się, że za łatwo strzela się gole łobami, ale potem okazało się, że nie jest to wcale takie proste i zwykłym przypadkiem było to, że w kilku pierwszych meczach padły w ten sposób bramki. Po dłuższym zastanowieniu mogę wybrać dwie rzeczy związane ze starciami fizycznymi piłkarzy – gracze z tej samej drużyny niepotrzebnie przepychają się między

sobą tak, jakby ścierali się z przeciwnikiem, gdy obaj znajdą się na drodze do piłki oraz to, że czasami piłkarze wywracają się nie do końca tak, jak wskazywałaby na to fizyka.

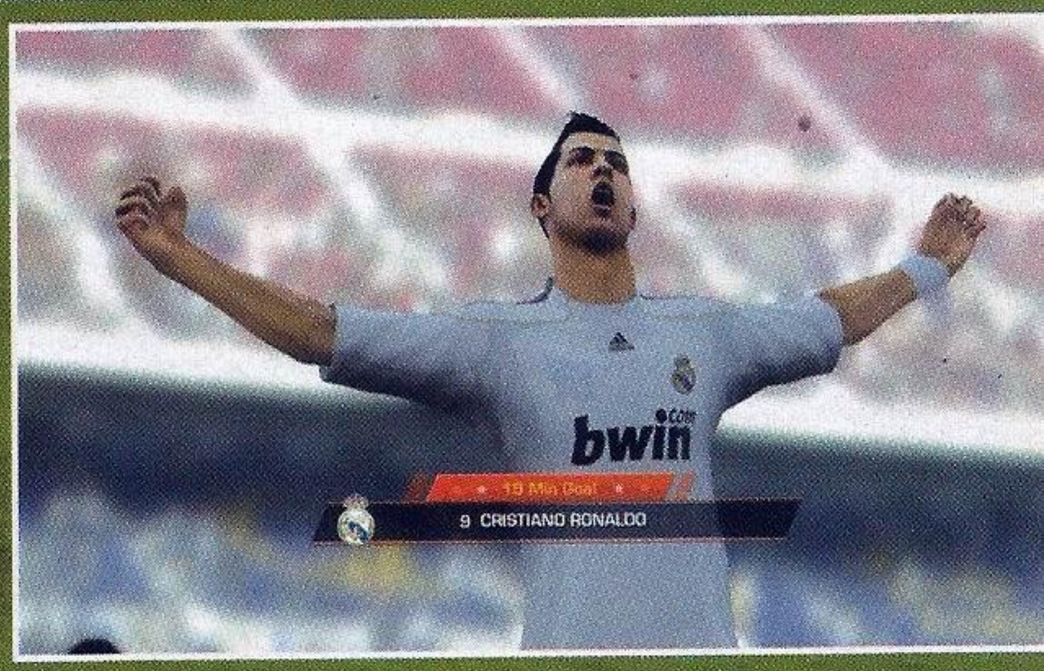
GRAJ I UCZ SIĘ

Już w poprzedniej odsłonie taktyka odgrywała istotną rolę, ale tym razem jest już po prostu niezbędna, oczywiście gdy chce się grać na wyższych poziomach trudności lub wyprowadzić w pole żywego przeciwnika. Bardzo ważnym elementem jest wiedza o tym, jak

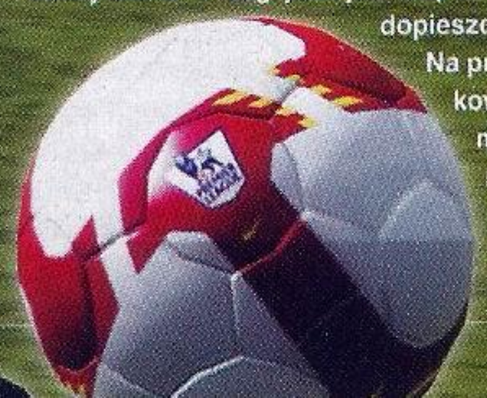
FANTASTYCZNY JEST SAM RUCH GRACZY PO BOISKU – NIE BIEGAJĄ TYLKO W PRZÓD DO ATAKU I W TYŁ DO OBRONY. ZAWĘŻAJĄ POLE W ŚRODKU I AKTYWNIE SZUKAJĄ GRY

gra własna drużyna. Warto zajrzeć przed pierwszym meczem nową ekipą do menu taktyki, by sprawdzić, jak szybko wychodzi do ataku – zmuszanie drużyny preferującej wolne rozgrywanie piłki do szybkiego pchania piłki do przodu najczęściej kończy się niepowodzeniem. I vice versa. Z bardzo prostej przyczyny – przeważające siły obrońców szybko taki atak przerwą, bo napastnicy będą osamotnieni. Nie należy też przesadzać z podaniami na dobiegnięcie – gracze sami pokazują kiedy chcą takowe dostać, a próby zmuszania ich do ganiania za długimi piłkami skazane są na porażkę. Warto przyswoić sobie zasadę, że nic na siłę – jeżeli nie ma pozycji do podania lub dryblingu, to lepiej odpuścić i wycofać piłkę, żeby spróbować jeszcze raz, drugim skrzydłem na przykład. Należy też futbolówkę szanować – nieodpowiedzialne straty w środku pola bardzo często kończą się bramkami, bo kontry są w tej grze naprawdę zabójcze. Jak w rzeczywistości zresztą.

Cóż można powiedzieć więcej, w FIFA 10 niemal każdy element rozgrywki jest nieprawdopodobnie dopieszczony i piłkarski. Na przykład dośrodkowania są niesamowite – piłka nabiera fachowej rotacji i leci pięknym łukiem. Krótkie podania w uliczkę też potrafią zaskoczyć – można puścić piłkę między dwóch obrońców, a napastnik zbiegnie do niej po skosie zza nich, co wygląda wprost „barcelońsko". Zza pola karnego można sadzić piękne bomby, ale też dużo strzałów jest blokowanych przez ofiarnie interweniujących obrońców... Ale przede wszystkim fantastyczny jest sam ruch graczy po boisku – nie biegają tylko w przód do ataku i w tył do obrony. Zawężają pole gry w środku, przesuwają się na stronę piłki, gdy atak idzie skrzydłem, aktywnie szukają sobie wolnego miejsca, a w obronie asekurują się i gdy boczny obrońca ruszy do przodu, pomocnik lub skrzydłowy przejmie chwilowo jego rolę. Widać jak na dłoni, że Rutter pracował wcześniej przy menedżerach piłkarskich, jego wiedza o tym, jak „działa" drużyna i jakie zadania przypadają na poszczególnych graczy, sprawiła, że FIFA 10 jest tak realistyczna. Tym bardziej, że jest to wiedza poniekąd tajemna – w Polsce ocenia się poszczególnych graczy: ten lamus, temu się nie chce, a ten się dobrze pokazał, ale mało kto zadaje sobie trud przeanalizowania gry zespołu pod względem taktycznym i odszukania przyczyn złej (lub dobrej) postawy. I to niestety nie tylko w mediach, które nudzą taktyczne rozważania, ale przede wszystkim wśród trenerów – jeżeli jedynym poleceniem dla

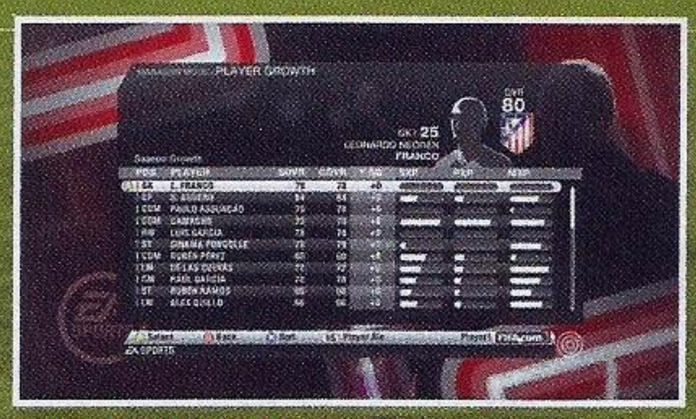


TEN SIĘ ŚMIEJE Podobno Irlandczycy cieszą się, że znów będą grać przeciw Borucowi. Występy Artura przeciwko Arsenalowi musiały popsuć im dobry humor. Mamy też nadzieję, że Robert Lewandowski znajdzie się w takiej właśnie sytuacji i ją wykorzysta.

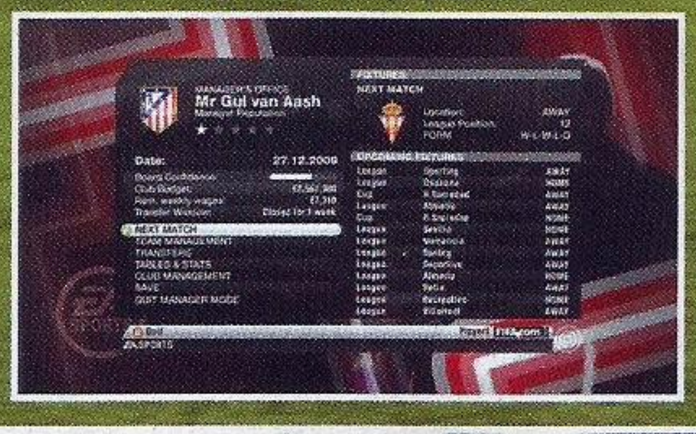


ARENA TRENIGOWA

Arena, na której można sobie przed wejściem do menu postrzelać gole, w FIFA 10 zamieniła się w pełnoprawne boisko treningowe. Można poćwiczyć rzuty rożne, wolne, karne, a nawet pograć sobie bez sędziego i zasad, by poćwiczyć jakieś akcje, na przykład grając pięciu na pięciu. Ale najważniejszą sprawą dla prawdziwych maniaków futbolu jest bez wątpienia opcja tworzenia własnych schematów rozegrania rzutów rożnych lub wolnych, które można potem w trakcie meczu uruchomić. Także w trybie online, choć znikną z gry sieciowej jeśli zajdzie taka konieczność – autorzy gry obawiają się, że gracze znajdą jakieś luki w kodzie i będą je nieuczciwie wykorzystywać w meczach rozgrywanych przez internet.



KONIEC MIKROZARZĄDZANIA Gracze zdobywają doświadczenie, dzięki czemu się rozwijają, ale nie trzeba ręcznie rozdzielać punktów. Na całe szczęście.



LIVE SEASONS 2.0

Trybem sieciowym, który EA dość mocno promuje jest Live Seasons, czyli możliwość rozgrywania tych samych spotkań na takich samych warunkach, co wybrana drużyna. Jeżeli ktoś jest kontuzjowany w „realu", w grze również będzie niedostępny. W LS 2.0 jest tylko jedna szansa rozegrania danego meczu, a wynik ładowany jest do bazy danych i wpływa na pozycję drużyny w tabeli wirtualnej ligi. Niestety w LS 2.0 polska Ekstraklasa będzie niedostępna, nawet pomimo tego, że w FIFA 10 jest w pełni licencjonowana – nie brakuje już żadnego klubu.

piłkarza jest „zapier... wzdłuż linii!" to ciężko oczekiwać, że zrobi coś z głową na boisku. Zwłaszcza, jeżeli jest to boczny obrońca grający na jednej z najważniejszych pozycji we współczesnym futbolu. Przepraszam za ten wtręt, ale naprawdę, więcej można dowiedzieć się o zasadach rządzących futbolem grając w FIFA 10 i grzebiąc sobie w taktykach, czy też oglądając filmiki instruktażowe, niż czytając polską prasę piłkarską, czy słuchając wynurzeń „ekspertów".

Ale dość już o tym, jak się gra w FIFA 10 – wiecie już, że po prostu świetnie i naprawdę ciężko być rozczarowanym, jeżeli naprawdę lubi się piłkę nożną. Nie jest łatwo, bo trzeba tu przynajmniej trochę grać w piłkę, a nie tylko liczyć na zręczność palców i umiejętności piłkarzy, ale satysfakcja z udanych akcji jest ogromna, a emocje towarzyszące graniu co najmniej takie, jak podczas kibicowania ukochanej drużynie. Nie czułem takich od czasów „starych" PESów na PS2.

LATA GRANIA

O zawartości FIFA 10 można by długo gadać, dwie ciekawe rzeczy opisane są dodatkowo w ramkach (Live Seasons 2.0 oraz Virtual Pro), ale to i tak dopiero wierzchołek góry lodowej. Dla mnie, oprócz Be A Pro: Seasons, gdzie ponownie przez cztery lata mogłem prowadzić swego zawodnika klubowego do reprezentacyjnej glorii, najciekawszym jest tryb menedżerski. A raczej – tryb grającego trenera i dyrektora sportowego. W tym przypadku kariera może trwać nawet przez kilkanaście sezonów. Zajmowałem się w klubie wszystkimi istotnymi rzeczami – wyznaczaniem cen biletów na każdy mecz u siebie (ze słabiakami ceny niskie, z potęgami i na derby wysokie), rozbudowywaniem infrastruktury klubu i jego zaplecza trenerskiego, a także, i przede wszystkim, transferami graczy, ustalaniem składu i bezpośrednim kierowaniem poczynaniami ekipy na boisku. A także wyznaczaniem sponsorów – można wziąć sponsora, który mniej daje z góry, ale wypłaca sute premie za zwycięstwa, albo też takiego, któremu na wygranych zależy nieco mniej, ale jednorazowy zastrzyk gotówki do kasy klubu jest pokaźny. Oczywiście, będąc pewnym potęgi mego klubu, wziąłem tego pierwszego. Moją pracę oceniała rada nadzorcza, która – w chwili, gdybym nie osiągnął wyznaczonych celów – wywaliłaby mnie na bruk. Ale z drugiej strony, sam też mogę po sezonie odejść do klubu, który bardziej doceni moje talenty. Plan na najbliższe tygodnie to wprowadzenie małej drużyny z Coca-Cola Championship 2 do Premier League i pucharów europejskich. Oczywiście ten tryb nie jest pełnoprawnym managerem piłkarskim, ale jak dla mnie w zupełności wystarczy – zapewnia mnóstwo zabawy i jest na tyle prosty w obsłudze, że nie trzeba klikać po menusach.

Fajnym trybem, który jakoś w redakcji przegapiliśmy w zeszłym roku, a który teraz będzie grany codziennie, jest kanapowe granie, w oryginale Lounge Mode, czyli po prostu możliwość stworzenia czegoś w rodzaju ligi znajomych, gdzie każdy mecz, każdy gol i każda czerwona kartka jest odnotowana i zapamiętana. Co ciekawe, w zabawie może uczestniczyć nawet 18 graczy, każdy ma swoją ksywkę i przypisaną drużynę (można to zmieniać). Za każdy mecz wpadają specjalne punkty do rankingu, a także odznaki za różne osiągnięcia (jak wygranie w osłabieniu, itp.). Fajnym urozmaiceniem zabawy są dostępne tuż przed meczem przeszkadzajki – można przeciwnikowi obniżyć staminę, wymienić najmocniejszych zawodników na rezerwowych lub też po prostu zacząć grę z przewagą jednej bramki. Oczywiście nie jest tak, że może to zrobić tylko jeden gracz – jak chce się skorzystać z podkładania świni, trzeba się liczyć z odwetem. Śmieszna sprawa.

O ile do klubowej zawartości FIFA 10 nie można się za bardzo przyczepić, przynajmniej z punktu widzenia fana lig europejskich, tak do liczby reprezentacji już jak najbardziej. Jest ich po prostu za mało – brakuje wielu ekip z Afryki, jak choćby Egiptu czy Wybrzeża Kości Słoniowej, ale także europejskich – Słowacji, Serbii, Czarnogóry. Słabo, jak na grę z nazwą organizacji zrzeszającej WSZYSTKIE federacje świata w tytule. Swoją drogą ciekawe, czy dodatkowe reprezentacje, drużyny klubowe lub ligi będą dostępne jako DLC.

MÓJ CZŁOWIEK Podczas tworzenia swego zawodnika należy wziąć pod uwagę to, na jakiej pozycji ma grać. Im zawodnik większy i silniejszy, tym mniejszą ma sprawność i szybkość. Stworzenie Messiego o wzroście Zlatana jest na szczęście niemożliwe, bo współczynniki przydzielane są automatycznie i nie można ich zmieniać, a potem rosną nha podstawie postawy gracza na boisku i treningu.

WOLNO STRZELAĆ Po kilkunastu minutach treningu wiadomo co zrobić, żeby trafić do bramki z wolnego lub groźnie wrzucić piłkę. Gra jest bardzo intuicyjna dzięki temu, że jest po prostu realistyczna – da się zrobić to, co w „realu". Z takiej odległości mocno strzelającym zawodnikiem można pokusić się o uderzenie obok muru.

STADIONY ŚWIATA W FIFA 10 znalazło się kilkadziesiąt prawdziwych i wymyślonych stadionów piłkarskich, a w dniu premiery będzie można ściągnąć za darmo Santiago Bernabéu, czyli stadion Realu Madryt.

DYSKUSYJNA URODA, BEZDYSKUSYJNA JAKOŚĆ

Nie da się ukryć, FIFA 10 wygląda trochę, jak okaz reprezentujący powiedzonko „z tyłu liceum, z przodu muzeum". Na szczęście tyłem w tym przypadku jest widok z dwóch najważniejszych z punktu widzenia gracza kamer, czyli z Be A Pro oraz Tele. Boiska wyglądają wspaniale, animacje piłkarzy są wprost genialnie i generalnie z kamery Tele gra prezentuje się po prostu bosko – ludki biegają i wywracają się, zwijają z bólu lub pokazują sędziemu, że dostali w piszczel, sędzia, bez odpalania scenki, potrafi wyjąć żółty kartonik lub też przeskoczyć nad piłką (albo i nie, ale wiadomo – sędzia to powietrze). Niestety, na zbliżeniach i powtórkach gra nie wygląda już tak ładnie, nawet pomimo tych wszystkich min, które robią piłkarze podczas gry. Nadal nie doczekaliśmy się koszulek godnych next-genów – trykot jest jednocześnie tułowiem zawodnika, a nie strojem, co widać, gdy piłkarz podnosi ręce do góry w geście tryumfu. Na powtórkach wszystkie te piękne i płynne akcje nagle zaczynają przypominać popisy niezbyt sprawnych robotów. Nie wiem czemu tak się dzieje i tak naprawdę wpływu na grywalność nie ma to najmniejszego, ale – jak to mówią – niesmak pozostaje. Nawet pomimo tego, że poważnie ograniczono liczbę powtórek i scenek rodzajowych, które i tak wszyscy przecież skipowali. W każdym razie – grafika ogólnie jest świetna, ocena spada za szczególiki.

Za to do dźwięku nie idzie się przyczepić, poczynając od naprawdę świetnego soundtracku, z którego wiele kawałków od razu wpada w ucho, przez jak zwykle fachowy, choć miejscami głupawy komentarz (co nie odbiega poziomem realizmu od rozgrywki, taka tradycja piłkarska... hehehe by Jacek Gmoch), poprzez okrzyki graczy na boisku, dźwięk kopanej futbolówki i potężnych starć, aż po śpiewy kibiców, którzy potrafią zacząć skandować imię swej gwiazdy, jeżeli właśnie strzeliła gola. Generalnie panuje „atmosfera wielkiego piłkarskiego święta".

Jest jeszcze miejsce na poprawki, ale widać, że ekipa EA stworzyła sobie niezwykle solidną bazę, na której będzie, podobnie jak przez lata czyniło Konami z PESem na PlayStation 2, budować siłę FIFY na HD-genach. Tyle, że z większym rozmachem i z mniejszym samozadowoleniem, co widać choćby po tym, jak wielkie postępy poczyniono w ciągu trzech ostatnich edycji. Większe niż ISS/PES w ciągu blisko dekady swego panowania wśród fanów piłki. Wystawiając tak wysoką ocenę mam świadomość, że w przyszłym roku może być jeszcze lepiej, ale teraz jest teraz i jest czas grania w FIFA 10, bo zwyczajnie oferuje najwięcej wszystkiego – emocji, realizmu, przyjemności z gry. Nie zapominając o licencjach, łącznie z całą polską Ekstraklasą, oraz całym tym blichtrze, który przestał być kwiatkiem u kożucha i teraz naturalnie dopełnia świetną grę. Nie wierzycie, że FIFA 10 jest aż tak dobra?

Po prostu zagrajcie. ■■

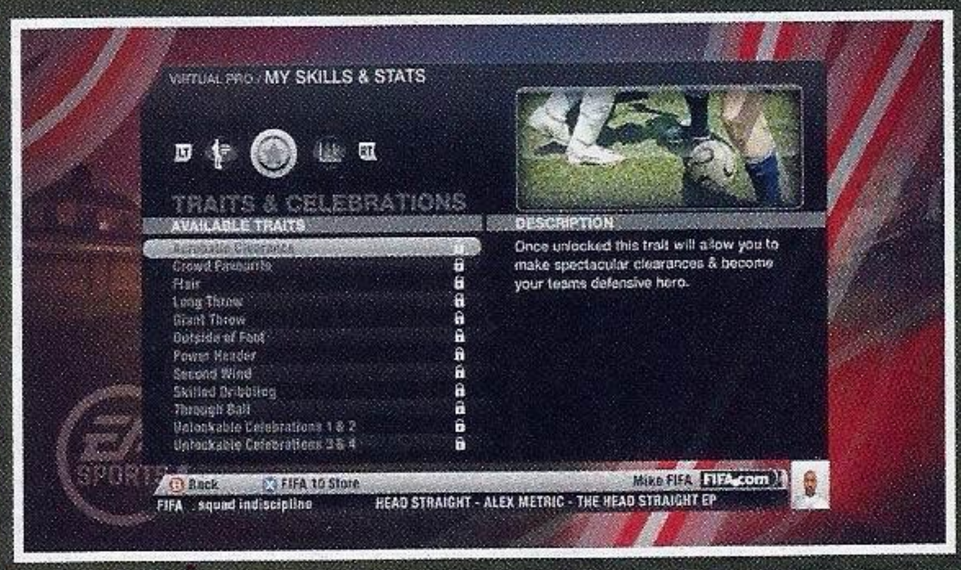
SATYSFAKCJA Z UDANYCH AKCJI JEST OGROMNA, A EMOCJE TOWARZYSZĄCE GRANIU TAKIE, JAK PODCZAS KIBICOWANIA UKOCHANEJ DRUŻYNIE

OCENA 9.4/10

+ PRAWDZIWA PIŁKA NOŻNA, FIZYKA, ANIMACJA
− KIEPSKA GRAFIKA NA ZBLIŻENIACH I REPLAYACH

UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL

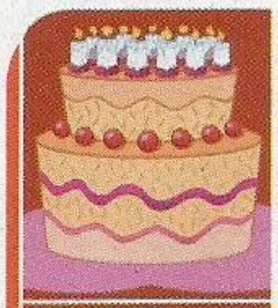
VIRTUAL PRO
Czyli własna twarz w grze



Nowy tryb Virtual Pro jest naturalnym rozwinięciem idei Be A Pro – tworzy się i rozwija stworzonego przez siebie piłkarza. Podstawową nowością jest to, że stworzony w ten sposób ludek może być używany w każdym trybie gry off- i online – od zwykłych spotkań towarzyskich, przez tryb menedżerski, po mecze w sieci. A także podczas treningów na arenie. Najszerzej promowaną featurką Virtual Pro jest możliwość przyklejenia gęby piłkarzykowi. Własnej lub niekoniecznie. Gdy gra pojawi się w sklepach, na stronie internetowej EA będzie można wgrać zdjęcie i na jego podstawie zostanie stworzona twarz, którą później ściągnie się do gry. Fajnie, ale jak dla mnie ważniejsza jest możliwość gry online i budowania reputacji dobrego piłkarza. Wraz z sieciowymi kumplami można założyć klub piłkarski i zapraszać do niego, czyli de facto transferować, innych graczy i brać udział w rozgrywkach. W takim klubie może być nawet 50 zawodników (i można ściągnąć sobie twarze każdego z nich, żeby widzieć jak wyglądają). Po co aż tylu graczy? Wiadomo, nie każdy zawsze ma czas, żeby grać. Pomysł jest naprawdę fachowy o tyle, że granie 10 na 10, gdy gra się „sobą" to jednak zupełnie inny poziom motywacji niż w przypadku istniejącego już grajka, któremu nie zepsuje się sławy złym występem. Ani nie zaprzepaści okazji przejścia do klubu lokalnego lub nawet światowego lidera rankingu. Bardzo jestem ciekawy, jak Virtual Pro i pomysł na klany/drużyny sprawdzi się w akcji.

FAT PRINCESS

KAWAŁEK TORTU MAŚLANEGO MA 500 KALORII



txt: GONZO

PS3 /psn / 55 zł

- Wydawca: Sony
- Producent: Titan Std.
- Liczba graczy: 1-32
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

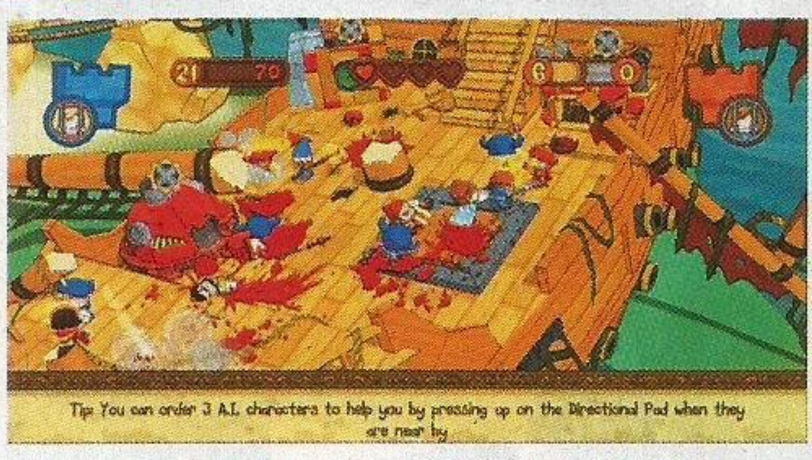
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To świetna pozycja; gra jest śliczna i niezwykle atrakcyjna pod względem oprawy – widać, że autorzy nie potraktowali jej po macoszemu, co często zdarza się ekipom próbującym swoich sił przy produkcji „mniejszych" pozycji na PSN/XBLA. Tak więc: wygląda znakomicie z kolorową, charakterystyczną grafiką i płynniutką animacją, a także świetnie brzmi, bo strasznie podoba mi sie komentator i chora muzyczka. Gra jest niezwykle zabawna głównie dzięki temu, że jednocześnie może bawić się do 32 graczy. To jedna z najciekawszych pozycji z PSN ostatnich dwóch, trzech miesięcy. Łykajcie! 8/10

Tytułowe księżniczki najwidoczniej mocno się nim obżerały, bo zagranie w Fat Princess zaraz po premierze było większym wyczynem, niż usłyszenie na żywo czystego wykonania „Ev'ry Night". Serwery wprawdzie pękały w szwach, ale z cudem graniczyło dołączenie do jakiejkolwiek gry. Kilkanaście dni upłynęło na czekaniu na łatkę i użeraniu się z sieciowym kodem gry, który nieraz kazał czekać nawet kwadrans na dołączenie się do partii. Patch częściowo radzi sobie z tą ułomnością i wreszcie zamiast kończenia meczu po wylogowaniu się hosta, gra szuka zastępczej konsoli do tej funkcji. Co zazwyczaj kończy się tak samo, ale przynajmniej problem jest znany programistom. Za kulawy stan rzeczy można było winić jedynie producenta (lub wydawcę), który najwyraźniej użył pierwszych chętnych jako betatesterów, którzy zapłacą za swoją „pracę". Bardzo źle rzutowało to na pierwsze spotkanie z Obłą Księżniczką i jak na ironię było najpoważniejszym zarzutem wobec niewątpliwie świetnego tytułu.

TO MAGIA! Prostacki rycerzyk ani się spodziewał, że zostanie zamieniony w bezbronnego kurczaka. Czym rycerz różni się od kurczaka? Że nawet z głową na karku biega bez sensu.

RYSUNKOWA RZEŹNIA Jak widać na załączonym obrazku, podczas zaciętych starć o sadło księżniczki nie ma przebacz, rysunkowa krew bryzga na prawo i lewo strumieniami, a nawet fontannami. Jak ktoś lubi klimaty Happy Tree Friends, design Tłustej Księżniczki na pewno mu podejdzie.



MAPY SPŁYNĘŁY KRWIĄ

Fat Princess to rodzaj Capture the Flag, gdzie flagę zastąpiono księżniczką, którą można roztyć do niemożliwości znosząc jej kawałki tortu. Wiadomo, gruba panienka znacznie spowolni ruchy oponenta, który będzie na tyle bezczelny, że wedrze się do zamku i ją porwie. Droga do środka nie wiedzie jedynie przez główną bramę – można znaleźć podziemne korytarze, skorzystać z ukrytych skrótów albo zbudować drabinę i powtórzyć Helmowy Jar z „Władcy Pierścieni".

Taktyk jest na tyle dużo, że boleśnie odczułem fakt nieposiadania przez większość użytkowników PS3 jakichkolwiek headsetów. Cierpi na tym rozgrywka, bo zamiast współpracować (drużyny liczą aż 16 osób i można zdziałać cuda), zawsze znajdzie się kilka osób, które poczują zew natury i spróbują samotnie sforsować wrogą fortecę. Dostając przy tej okazji sromotne baty, bo nie bez powodu autorzy przygotowali pięć podstawowych klas postaci, a każda może zostać udoskonalona. Przez pierwsze dni wszyscy chcieli być rycerzykami i mecze wyglądały jak starcia wielkich armii miniaturowych żołnierzyków. Z czasem ludzie poznali się na tym, że warto rąbać drzewa, leczyć innych albo zamieniać przeciwników w kurczaki. Potem przyszła pora na odkrycie katapult w zamczyskach, pozwalających błyskawicznie przedostawać się na tyły wroga, a także szybko wracać z porwaną księżniczką. Dodajcie do tego przejmowanie wieżyczek i bomby potrafiące wysadzić kilkunastu graczy, a wyłoni się obraz gry równie obszernej, jak sugeruje to tytuł.

Dziewięć różnych miejscówek wystarcza, by przez długie godziny dobrze się bawić – przed premierą wszystkie wydawały mi się identyczne, ale na całe szczęście myliłem się. Każda mapka kładzie nacisk na inną taktykę i każdą trzeba dobrze znać, by przechytrzyć wrogów.

TRZYMAJ JĄ ZA FAŁDY!

Łapanie księżniczek to główny tryb gry, najbardziej reklamowany i ustawiony jako domyślny, choć przygotowano więcej możliwości rozerwania się (na strzępy). Dla wspomnianych wojowników idealny wydaje się Team Deathmatch, ale widziałem przypadki, kiedy ziomkowie wbijali się do zamku i skonsternowani stawali w miejscu, gdzie zwyczajowo więziona jest princessa... Można też pobawić się w zdobywanie punktów kontrolnych na mapie, ale i zabijanie w każdym wariancie jest sycące. Samotnicy mogą przejść niedługą kampanię z fabułą stylizowaną na baśnie dla dzieci, ale poza zaznajomieniem z mechaniką gry – niewiele w tym sensu.

Fat Princess to twór chorych umysłów z Titan Studios, co najlepiej widać w trakcie rozgrywki – krew bryzga na wszystkie strony, a pastelowe kolory nadają całości psychoklimat znany z Happy Tree Friends. Aha, jest też komentator kojarzący się z legendarnym Knapikiem z „Escape", który informuje o najważniejszych wydarzeniach na mapie. Oprócz trofeów można zdobyć dodatkowe fryzury dla ludzików, a co może być śmieszniejszego niż blondwłosy, czarnoskóry wiking o wzroście uszytka z LittleBigPlanet? Gra urzekła mnie przede wszystkim żywotnością, bo nie ma tutaj problemu wyśrubowanego poziomu trudności i oponentów, którzy zawsze trafiają headshoty. Nareszcie udało się stworzyć tytuł wyrównujący szanse, co nie spodoba się hardkorowcom, ale resztę graczy powinno mocno zainteresować. W dodatku Fat Princess jest całkowicie nieprzewidywalna, a przez to tak rajcująca. ■■

W PUSTYNI I W PASZCZY
W paszczy szaleństwa oczywiście, Fat Princess to gra kompletnie odjechana, mapy są bardzo sympatyczne i kolorowe, ale już po kilku chwilach zaczyna przeważać krwista czerwień...

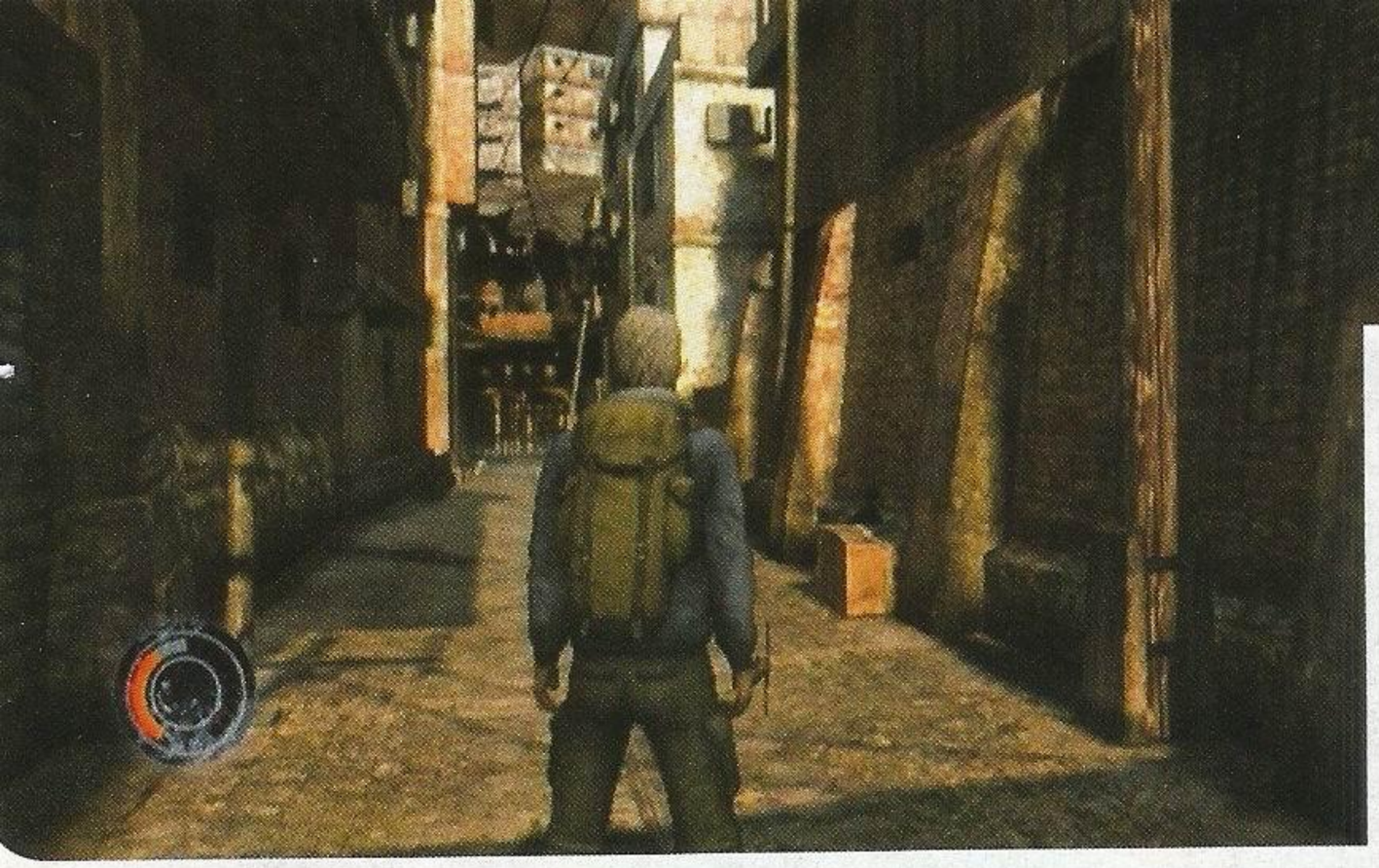
OCENA 8.0/10

➕ UNIKALNA I GRYWALNA, MOŻNA ZMIERZYĆ SIĘ Z BOTAMI
➖ BEZ PATCHA ZAPCHANE SERWERY, UCIĄŻLIWE LAGI

BEZ LITOŚCI DLA GRUBASKÓW

Poprawka

Nie wszystko poszło po myśli developera i zaraz po premierze zaczęto mówić o patchu. To trochę śmieszne jak na tytuł oferowany za pięć dyszek, bo lista rzeczy do poprawki potrafi zaimponować. Główną bolączką była jakość serwerów, lagi potrafią zepsuć najlepszy mecz, a na dołączenie gry nierzadko musiałem czekać nawet kwadrans. Uch... Zdarzały się nawet przekłamania w naliczaniu punktów, księżniczka potrafiła nagle zniknąć z mapy, nie mówiąc o dramatycznych opóźnieniach – między wciśnięciem przycisku a akcją mijało kilka sekund, co przy pozycji tak bardzo nastawionej na akcję jest słabe. Łatka w zasadzie radzi sobie z tymi mankamentami, a autorzy przyznali, że słuchają fanów i planują wprowadzić więcej klas postaci i dodatkowe mapki. Cieszy przywiązanie do bazy użytkowników, ale czy mogło być inaczej, skoro Fat Princess przoduje w rankingach ściągalności?



WIELKIE POTWORY Jak na survival-horror przystało, w Cursed Mountain nie mogło zabraknąć bossów. Co kilka godzin trafia się taki cięższy przeciwnik, na którego, a jakżeby inaczej, trzeba znaleźć sposób. Szkoda, że gra nie kwapi się z podpowiedziami i czasem biega się i ginie bez sensu.

CURSED MOUNTAIN

TO MOGŁO BYĆ NOWE ETERNAL DARKNESS

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: DeepSilver
- Producent: DeepSilver
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Zapaliło mi się piórko, kiedy usłyszałem, że na Wii ukaże się nowy survival horror. A tak, im gorsza grafika, tym bardziej mnie takie gry straszą. Niestety, przy Cursed Mountain w ogóle się nie bałem, tylko irytowałem podczas walk, bo gra często nie rejestruje ruchu wiilotem. Fabuła to jakiś bełkot, do Silentów nie ma startu. Pozostaje czekać na coś lepszego. 5/10

Z anim tytuł Krzemowych Rycerzy trafił do sklepów, niewiele osób się nim interesowało. Dokładnie pamiętam mieszane opinie prasy po prezentacji na E3. Dopiero pełna wersja pokazała, jak wybitna to była gra. Dlatego też nie byłem uprzedzony względem Cursed Mountain, mimo średniej jakości materiałów promocyjnych. Mogło się przecież okazać, że wbrew bieżącym trendom jej moc znajduje się gdzie indziej, niż w topowej oprawie. W sumie miałem rację, gdyż Przeklęta Góra stara się przyciągnąć gracza przede wszystkim nietypową historią i tajemniczą atmosferą. Problem w tym, że siła przyciągania tych elementów nie jest zbyt duża – ledwie sześć w skali Kaxiego.

NA ZŁOŚĆ CHIŃCZYKOM

Kiedy pierwsze informacje o CM ujrzały światło dzienne, świat wciąż dobrze pamiętał protesty Tybetańczyków przeciwko chińskim władzom. Nie wiem, czy miały one cokolwiek wspólnego z decyzją autorów, by akcję ich gry umiejscowić właśnie w Tybecie, nie zmienia to jednak faktu, że dzięki temu tytuł wyróżnia się z tłumu. Mitologia buddyjska, będąca kwintesencją historii opowiedzianej w grze, nie była do tej pory zbyt często wykorzystywana w naszej ulubionej gałęzi rozrywki.

Głównym bohaterem jest Eric, alpinista ruszający tropem wyprawy, w której uczestniczył jego brat, wspinającej na niezdobyty dotychczas szczyt świętej góry Tybetańczyków. Niestety coś poszło źle. Na tyle źle, że wioska leżąca u stóp góry jest pełna trupów. Szybko okazuje się, że w masakrze maczały palce siły nadprzyrodzone, najwyraźniej rozgniewane obecnością zachodnich, czyli niewiernych zdobywców. Historia jest wystarczająco interesująca, bym chciał zobaczyć, jak się kończy. Ponadto nadaje rozgrywce ciekawy kształt, gdyż pomiędzy masą innych rzeczy, gracz zdobywa przecież ów szczyt, wędrując pod górę i zatrzymując się w buddyjskich klasztorach położonych na jej zboczach. Niestety kuleje trochę przedstawienie fabuły. Przerywniki, choć stylowe, są często chaotyczne. Więcej światła rzucają znajdowane po drodze notatki, ale oznacza to wchodzenie do menu i ich żmudne czytanie.

LEON K. W TYBECIE

Po zerwaniu buddyjskiej otoczki, pozostaje nieudolna próba naśladownictwa czwartego Resident Evil. Eric przemierza niewielkie osady i wąskie górskie szlaki, walcząc z demonami i szukając sposobów na otwarcie kolejnych drzwi. Zagadek tutaj praktycznie nie uświadczycie – najczęściej wystarczy znaleźć klucz bądź postawić statuetkę bóstwa na należnym jej miejscu. Czasami przydarza się jakaś magiczna pieczęć, którą należy zdjąć machając kontrolerami we wskazanych przez konsolę kierunkach.

Walka ogranicza się do dwuciosowego komba czekanem i strzelania z przymocowanych do niego artefaktów. Nie można o niej powiedzieć nic szczególnego do momentu, kiedy Eric zdobywa umiejętność wysysania energii z demonów. Wtedy zaczyna się machanie wiilotem podobne do tego przy zdejmowaniu pieczęci. Byłoby nawet całkiem fajne, gdyby nie fakt, że gra ma problemy z zarejestrowaniem niektórych ruchów, co owocuje szaleńczą gimnastyką przed telewizorem i wianuszkiem przekleństw w momencie, kiedy po raz czwarty czy piąty nie udaje się wykonać kombinacji. Im wyżej nad poziomem morza, tym więcej demonów stara się stanąć Erikowi na drodze, więc ból w mięśniach i irytacja w sercu gwarantowane.

NIECIEKAWY KRAJOBRAZ

Grze nie pomaga przeciętna oprawa. Cursed Mountain nie zrobiłoby szoku nawet na PS2 kilka lat temu. Jedyne, co się autorom udało, to ogromne miejscówki, pomiędzy którymi przechodzi się bez doczytywania danych. Obszar jest naprawdę słusznych rozmiarów, szkoda tylko, że opatulony przerażającymi, rozmytymi teksturami. Momentami żal patrzeć. Postacie też nie wyglądają powalająco, do tego ruszają się sztywno i mają wyraźne problemy ze zrozumieniem konceptu detekcji kolizji. Kilka ciekawych efektów graficznych tu i ówdzie nie wpływa na obraz ogólnej biedy. Lepiej jest z dźwiękiem, ale też mam się do czego przyczepić. Pełen dubbing się chwali, protagonista ma naprawdę przygnębiający głos, szkoda tylko, że kompletnie wyprany z emocji – nawet wtedy, gdy duch mnicha chce go zadźgać rytualnym kołkiem. Na szczęście dobrze ze swego zadania wywiązuje się muzyka, pieczołowicie budując atmosferę i nadając rozgrywce unikalny charakter.

W kontekście nadchodzącej horrorowej ofensywy (Silent Hill, Resident Evil i Dead Space) Cursed Mountain nie jest warte kasy. ■■

OCENA 5.9/10

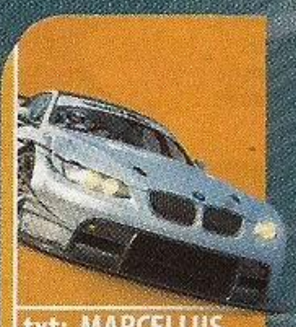
➕ CIĘŻKA ATMOSFERA, PŁYNNA ROZGRYWKA
➖ SŁABA GRAFIKA, ZAWODNE STEROWANIE, DZIWNE ROZWIĄZANIA

POTENCJAŁ JEST, DOBREJ GRY NIE MA

Pomysły z tyłka

W tekście wspomniałem o przenikaniu obiektów i sztywnej animacji, ale głupich rozwiązań jest w Cursed Mountain jeszcze kilka. Nie rozumiem dlaczego menu w grze obsługiwanej analogiem wymaga ode mnie użycia pointera. Po drugie, byłoby miło, gdyby ktoś poinformował gracza, że zbieranie ukrytych zwojów (kiedy tych mniej ukrytych też jest masa) owocuje powiększeniem paska życia. Kiedy zorientowałem się, że tak to działa, jeden został daleko za mną, ukryty na zawsze. Słaby jest system leczenia za pomocą swego rodzaju „apteczek", których można użyć jedynie wybranych punktach. Pod koniec gry prawie ich już nie ma i jeśli nie zrobiliście zapasu, cóż...

TRZECIE OKO Z PISTOLETEM Demonów czy duchówr nie widać ot, tak sobie. Konieczne jest przytrzymanie przycisku uruchamiającego tzw. Third Eye.



NEED FOR SPEED: SHIFT

PIERWSZY NFS NAPRAWDĘ GODNY TEJ GENERACJI KONSOL

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: SMS/BlackB
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: 18 września
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

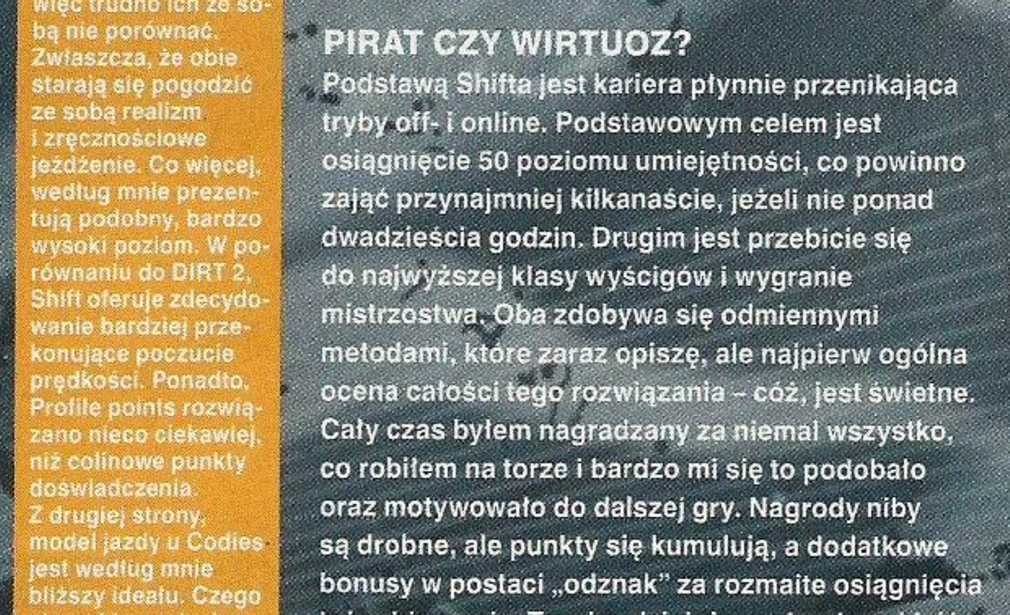
KAXI: Ten miesiąc obrodził w aż dwie wybitne wyścigówki, więc trudno ich ze sobą nie porównać. Zwłaszcza, że obie starają się pogodzić ze sobą realizm i zręcznościowe jeżdżenie. Co więcej, według mnie prezentują podobny, bardzo wysoki poziom. W porównaniu do DIRT 2, Shift oferuje zdecydowanie bardziej przekonujące poczucie prędkości. Ponadto, Profile points rozwiązano nieco ciekawiej, niż colinowe punkty doświadczenia. Z drugiej strony, model jazdy u Codies jest według mnie bliższy ideału. Czego nie wybierzecie, będziecie się świetnie bawić, więc wszystko zależy od tego, czy wolicie asfalt, czy też szutr. Ode mnie mocne 8/10

Ale też stosunkowo mało „enefesowy", co sygnalizowałem miesiąc temu w zapowiedzi, a za to bardzo „gridowy", co zresztą ponoć cieszy twórców wyścigów od Codemasters, choć nie bardzo wiem z jakiego powodu. Jednak GRID ukazał się ponad rok temu, a w tym sezonie Shift nie ma żadnej konkurencji na polu zręcznościowych racerów, bo jak dla mnie rajdowy DIRT 2 to jednak zupełnie inna bajka – buggy to nie Lambo Murcielago, choć też ma cztery kółka.

PIRAT CZY WIRTUOZ?

Podstawą Shifta jest kariera płynnie przenikająca tryby off- i online. Podstawowym celem jest osiągnięcie 50 poziomu umiejętności, co powinno zająć przynajmniej kilkanaście, jeżeli nie ponad dwadzieścia godzin. Drugim jest przebicie się do najwyższej klasy wyścigów i wygranie mistrzostwa. Oba zdobywa się odmiennymi metodami, które zaraz opiszę, ale najpierw ogólna ocena całości tego rozwiązania – cóż, jest świetne. Cały czas byłem nagradzany za niemal wszystko, co robiłem na torze i bardzo mi się to podobało oraz motywowało do dalszej gry. Nagrody niby są drobne, ale punkty się kumulują, a dodatkowe bonusy w postaci „odznak" za rozmaite osiągnięcia też robią swoje. Tym bardziej, że można je nakleić na samochód, by zadać szyku.

Poziomy kierowcy zdobywa się automatycznie poprzez jazdę w zawodach różnej maści, gdzie za niemal każdy manewr na torze naliczają się punkty doświadczenia w dwóch kategoriach – agresji oraz precyzji kierowania. Do zagrań agresywnych zalicza się wszelkie zetknięcia z innymi samochodami oraz wypchnięcia z trasy, ale także jazdę tuż za przeciwnikiem oraz blokowanie jego prób wyprzedzenia. Precyzja to trzymanie się idealnego toru jazdy, czyste wyprzedzanie, dobry start, czy też pokonywanie zakrętów w perfekcyjny sposób. Siłą rzeczy podczas wyścigów zdobywa się punkty w obu kategoriach, bo czasami naprawdę ciężko jest uniknąć kolizji lub też ciągle jeździć bardzo agresywnie i nie trzymać się optymalnego toru jazdy tylko po to, żeby mieć jeszcze gorszą reputację. Zresztą tak naprawdę to, jak gra oceni jazdę nie ma większego znaczenia – kierowca agresywny ma dostęp do tych samych zawodów, co mistrz kierownicy. Nawet tam, gdzie gra oferuje wybór, czyli w Invitational Events, „zły" może pojechać w „dobrych" zawodach i na odwrót. Co więc dają punkty doświadczenia? Oprócz w miarę unikalnego wyglądu „odznaki" reprezentującej poziom wyścigowego doświadczenia, także rozmaite bonusy za osiągnięcie kolejnych poziomów – elementy do tuningu wizualnego, a co jakiś czas nawet nowe, specjalne modele samochodów. Poza tym doświadczenie liczone jest niezależnie od wyników wyścigu czy driftu i zdobywa się je zawsze, gdy doprowadzi się zawody do końca. Czyli przede wszystkim w sieci – offline można przecież każde zawody powtarzać tak długo, aż zdobędzie się upragniony cel...



KOLEKCJONER

Czyli gwiazdki służące do odblokowywania kolejnych wyścigów oraz klas samochodów. Standardowo są to trzy gwiazdki za pierwsze miejsce, dwie za drugie i jedna za trzecie. Oprócz tego pojawiają się też bonusowe, różne w zależności od rodzaju wyścigu. Na przykład podczas driftu może to być nagroda za czas trwania pojedynczego poślizgu kontrolowanego, a podczas wyścigu za wymasterowanie wszystkich zakrętów, ale zazwyczaj wpadają za zdobycie wyznaczonej liczby punktów doświadczenia. W każdych zawodach można zdobyć określoną liczbę gwiazdek tylko raz – jeżeli za pierwszym razem zdobyłem 4 na 5 możliwych, to następnym

UNIKALNOŚĆ NA ŻYCZENIE Oczywiście można spędzić długie godziny na dopieszczaniu swojej fury, dobieraniu felg, rodzaju i koloru lakieru oraz oklejaniu samochodu mniejszymi lub większymi naklejkami. Albo wybrać sobie jeden z istniejących schematów.

NOBODY'S PERFECT Sztuczna inteligencja daje naprawdę realistyczne efekty. NIkt w Shift nie jeździ jak po sznurku, co chwila są jakieś obcierki i trwa walka, po której ktoś ląduje na poboczu. Szkoda tylko, że SI tak duże problemy sprawia ominięcie auta stojącego na środku trasy.

razem maksymalnie zdobędę w tych zawodach jedną. Co jest o tyle fajne, że jeżeli na przykład wygrałem zawody, ale nie wymasterowałem zakrętów, to następnym razem mogę skupić się wyłącznie na tym zadaniu, którego mi brakuje. Gwiazdek zdobyć trzeba dużo (180, żeby mieć dostęp do czwartego poziomu i Veyrona choćby), ale też okazji nie brakuje, bo zawodów jest mnóstwo. Aha, oczywiście za wygrane zdobywa się też wirtualną flotę, za którą kupuje się nowe samochody oraz ulepsza już posiadane.

W poprzednim numerze NEO+ możecie znaleźć listę dostępnych w grze samochodów, której nie będę tutaj powtarzał, ale przypomnę tylko, że jest ich ponad sześćdziesiąt i raczej nie można być rozczarowanym wachlarzem modeli. Od Megane do McLarena F1 przez Veyrona, Forda GT, Porsche 911 GT3, czy Audi RS4 i wiele, wiele innych fachowych fur. Zapewne kolejne będą dostępne jako DLC. Sylwetkę każdego samochodu odwzorowano bardzo starannie, ale jeszcze większy podziw budzi widok z kokpitu. Graficy nie pominęli niczego – w Nissanie GT-R widać nawet, jak zmieniają się wskazania na ekraniku komputera pokładowego. Swoją drogą, menusy owego komputera zaprojektowało Polyphony, czyli twórcy Gran Turismo.

DYSKWALIFIKACJA ZA JAZDĘ POD PRĄD JEST SUROWĄ KARĄ POMYŚLANĄ Z MYŚLĄ O TRYBACH SIECIOWYCH, W KTÓRYCH NIE BRAKUJE PRZECIEŻ IDIOTÓW PRÓBUJĄCYCH ZA WSZELKĄ CENĘ ZEPSUĆ INNYM PRZYJEMNOŚĆ Z GRANIA. POPIERAM!

ZASADY OBOWIĄZUJĄ

Większość zawodów stanowią normalne wyścigi, w których na torze może znajdować się nawet 16 samochodów, więc walka jest naprawdę zacięta, co widać na screenach – w zasadzie wszystkie chwyty są w Shift dozwolone. W ramce znajdziecie krótkie notki o innych rodzajach wyścigów, ale warto wspomnieć, że zostały tak ułożone, że nie trzeba koniecznie uczestniczyć w driftowaniu. I dobrze, bo jest to cholernie trudna, przynajmniej dla mnie, konkurencja. Jakoś nie mogę sobie poradzić z opanowaniem poślizgów kontrolowanych w Shift. Znaczy się, poślizgi są, ale kontroli niewiele.

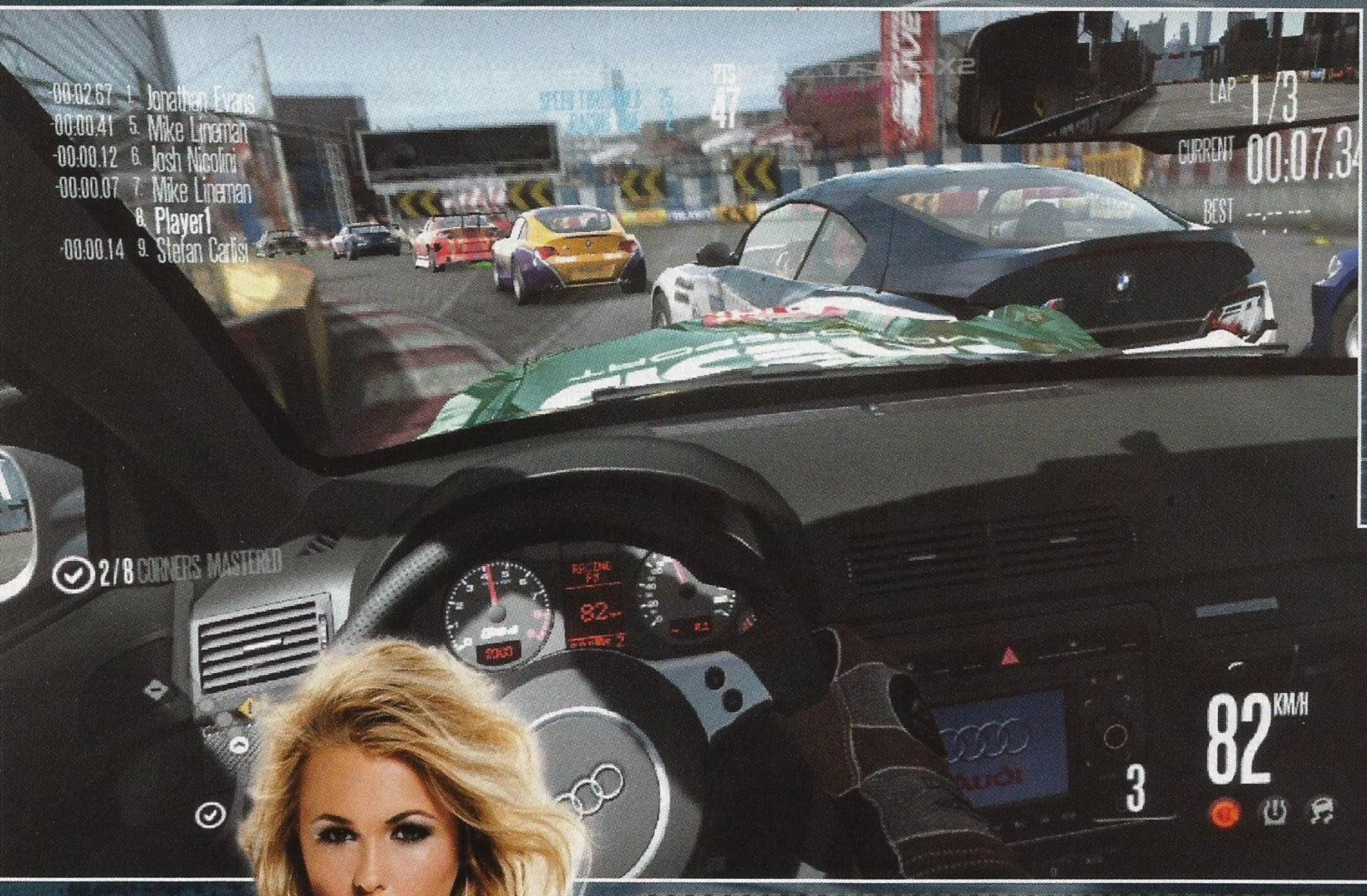
Jedną z podstawowych jest zakaz jazdy pod prąd i po kilku sekundach następuje dyskwalifikacja (jedynie w zawodach Drift fura jest resetowana i ustawiana przodem w słusznym kierunku) oraz ścinania zakrętów jadąc poza torem. Wprawdzie dopiero po szóstym czy siódmym pokonaniu zakrętu w ten sposób następuje dyskwalifikacja, co na krótszych trasach nie ma większego znaczenia, ale podczas jednego okrążenia w „Zielonym piekle" Nordschleife można dokonać takiej sztuki. Dyskwalifikacja za jazdę pod prąd jest surową karą pomyślaną z myślą o trybach sieciowych, w których nie brakuje przecież idiotów próbujących za wszelką cenę zepsuć innym przyjemność z grania. Popieram tę decyzję twórców!

W Shift, w stopniu dotychczas rzadko spotykanym w NFS, obowiązują także prawa fizyki, oczywiście poza bezpośrednim poprzednikiem idei Shift, czyli Pro Street. Ale tamtą odsłonę serii Shift bije na głowę pod każdym względem, ale przede wszystkim na polu dostarczania adrenaliny.

Jak już zapewne wiecie, w Shift najfajniej jeździ się z kamery umieszczonej wewnątrz kokpitu pojazdu. Ma ten widok swoje olbrzymie zalety, bo kamera dynamicznie imituje ruchy głowy kierowcy poddawanego przeciążeniom, obraz rozmywa się przy większych prędkościach, a dzwonom towarzyszy efekt shellshock – obraz staje się czarno-biały i przez dłuższą chwilę widać bardzo niewiele, ale nie jest pozbawiony wad. Po pierwsze, kierowca w prawdziwym samochodzie widzi więcej, bo człowiek ma niemal 180 stopni pola widzenia

KUDOSY ZA...

Punkty doświadczenia. Dostaje się je za wiele różnych rzeczy, nawet za... jazdę w Quick Race'ach! Pomysł sprawdzony przy achievmentach (a wcześniej zapoczątkowany przy okazji kudosów w Metropolis Street Racerze) z bardzo prostego powodu tak dobrze się tu sprawdza. Otóż racery polegają na wygrywaniu wyścigów oraz zarabianiu ustalonej za to kwoty – wszystko jest przewidywalne i nudne. Jedyną zmienną zachęcającą do większego wysiłku, a przy okazji niosącą dodatkowe korzyści i łechczącą ośrodek nagrody są właśnie punkty doświadczenia. I znów, choć nie jest to pomysł absolutnie nowy, fachowcy z EA zastosowali go idealnie.



PEDAŁ W PODŁODZE
czyli na jakich zasadach można się w Shift ścigać

Oprócz zwykłych wyścigów na standardowych zasadach, czyli od punktu A do B, czy też na okrążenia, w Shift można też spróbować się w innych dyscyplinach.

CAR BATTLE
W Car Battle ścierają się dwa samochody o zbliżonej mocy (np. Lancer vs. Impreza) – w pierwszym wyścigu jeden z samochodów rusza jako pierwszy, a drugi go ściga, w następnym na odwrót, a w ostatnim start jest równy. Wygraną dają dwa zwycięstwa, więc już po drugim wyścigu może być pozamiatane. Oczywiście wszystkie chwyty dozwolone – można taranować przeciwnika, ale czasami trzeba przejechać całą trasę, jeśli nie uda się uzyskać pięciosekundowej przewagi kończącej zawody.

DRIFT
Zawody w driftowaniu są coraz popularniejsze także i na Zachodzie, a nie tylko, jak jeszcze do niedawna, wyłącznie w Japonii. Sport to bardzo efektowny, ale też trudny i wymagający dużo treningu. A konkretniej – dużo miejsca do treningu, bo łatwo samochód rozbić o ścianę toru. Co przytrafiało mi się notorycznie w Shift; jakoś nie potrafię opanować wirtualnej fury tak, jak życzą sobie twórcy gry. Najwyraźniej muszę więcej ćwiczyć.

ELIMINATOR
Stara formuła „ostatni na okrążeniu odpada" w całkiem poważnym wydaniu. Oczywiście jeżeli przeciwnik nie daje się wyprzedzić po dobroci, należy go do tego mniej lub bardziej delikatnie zachęcić. Trzeba jednak uważać, bo mimo tego, że AI obowiązuje ta sama fizyka, co gracza, łatwo jest samemu wypaść z trasy. Zawodników na starcie staje ośmiu, co oznacza, że przejechać trzeba siedem okrążeń po jednej z krótkich tras.

TIME ATTACK i HOT LAP
Niby nic wielkiego taki Time Attack, prawda? A jednak twórcy Shift postanowili tchnąć nieco życia w ten stary, jak świat gier video tryb – dołożyli przeciwników oraz limit czasu, jak w kwalifikacjach Formuły 1. Oczywiście oponenci nie są w tym trybie specjalnie upierdliwi, ale służą za to jako przeszkadzajki, bo jest coś takiego w tym samochodzie jadącym przed nosem, że chce się go wyprzedzić. Inną wersją TA w Shift, jest HOT LAP – na jednym okrążeniu trzeba wykręcić z marszu jak najlepszy czas.

TUNING Jest, ale niezbyt rozbudowany. Niektóre części odblokowują modyfikowanie ustawień samochodu.

DO KASACJI Model zniszczeń pozostawia wiele do życzenia. Po pierwsze – chciałbym mieć możliwość wyłączenia ich wizualizacji. Po drugie – przy zniszczeniach na „full" i tak nie da się skasować fury. Po trzecie, nie wyglądają jakoś specjalnie obłędnie; przynajmniej z zewnątrz.

do przodu, a w grze jest ono o wiele mniejsze. Po drugie – podczas jazdy tuż za innym samochodem nie widać dosłownie nic, a po trzecie – gdy dojdzie do uszkodzenia maski pojazdu, potrafi się ona otworzyć i całkowicie przesłonić widok.

Przy okazji zasłaniającej widok klapy można płynnie przejść do kontrowersyjnego tematu zniszczeń samochodu. Jak wiadomo, wszyscy wprost marzą o tym, żeby w Gran Turismo 5 samochody wreszcie się niszczyły (i będą, nieco), a ja – po zagraniu w Shift – zacząłem przychylać się do zdania Kazunoriego-sana, którego tak długo bronił. Z prostej przyczyny – samochody są we współczesnych grach tak ładne, że aż żal je niszczyć. Jak zobaczyłem wygląd Veyrona po zaciętym wyścigu na Nurburgringu, natychmiast zapragnąłem wyłączyć zniszczenia. Tym bardziej, że domyślnie ustawiono je na wizualne, czyli mimo pokiereszowania karoserii, wpływu na jazdę nie mają żadnego. Z kolei, gdy ustawi się pełne zniszczenia, wyścigi robią się nieco trudniejsze, ale i tak nie da się kompletnie skasować samochodu – widoczny na screenie powyżej pomarańczowy Ford GT był pokiereszowany, ale jechał i tylko trochę ściągało go w lewo. Najwyraźniej twórcy doszli do wniosku, że takich niespodzianek, jak koniec wyścigu z powodu awarii, gracze by nie przełknęli.

NIE DA SIĘ KOMPLETNIE SKASOWAĆ SAMOCHODU. NAJWYRAŹNIEJ TWÓRCY DOSZLI DO WNIOSKU, ŻE TAKICH NIESPODZIANEK, JAK KONIEC WYŚCIGU Z POWODU AWARII, GRACZE BY NIE PRZEŁKNĘLI

ROZSĄDNIE, ODPOWIEDZIALNIE

Wszystkie trasy w Shift są „bezpieczne" – ograniczone, z barierami energochłonnymi i oponami w newralgicznych miejscach. Większość zresztą jest prawdziwymi, znanymi torami wyścigowymi – Spa-Francorchamps, Laguna Seca, Nordschleife, Brands Hatch, Donington i Silverstone. W sumie w grze znalazły się tylko cztery trasy miejskie tudzież industrialne – dwie w Londynie (w okolicach London Eye) i dwie w Tokio (prowadzące przez doki i po słynnych autostradach). Reszta to klasyczne tory wyścigowe, więc zazwyczaj nie są specjalnie urozmaicone wizualnie. Twórcy starali się temu zaradzić ładując w grę mnóstwo efektów graficznych, które uprzyjemniają jazdę, a także podbijając intensywność wszystkich kolorów. Gra jest po prostu bardziej barwna i nasycona niż rzeczywistość. I dobrze, bo rzeczywistość jest za oknem i niech tam zostanie podczas grania.

Udźwiękowienie jest absolutnie pierwszorzędne. Każdy samochód brzmi inaczej i wydaje się, że tak, jak w rzeczywistości (wybaczcie, ale nie słyszałem McLarena F1 na żywo), efekty towarzyszące zmaganiom na trasie też są świetne i na dobrym zestawie niebywale pogłębiają immersję podczas jazdy na widoku z kabiny. Jedynie hałas towarzyszący zderzeniom kaleczy uszy, ale tak chyba miało być. Może je za to popieścić soundtrack. Wprawdzie muza nie gra podczas wyścigów, ale w trakcie driftu już tak. I wyobraźcie sobie moje zdumienie, gdy usłyszałem znajome dźwięki nowego kawałka Jamala – „Pull up". Najpierw Iga Wyrwał na okładce, teraz Jamal w środku. Shift jest już prawie polski ;)

Samej jeździe naprawdę niewiele można zarzucić. Samochody zachowują się zgodnie z oczekiwaniami i całkiem realistycznie. Od razu czuć, czy jest to napęd na tył, czy na przód lub 4x4. Gdy włączone są ułatwienia w postaci kontroli trakcji, prowadzi się je dość łatwo i bardzo przyjemnie. Po ich wyłączeniu zaczynają się schody i bez kierownicy ciężko jest je opanować na zadowalającym poziomie. Dodatkowym bajerem dla maniaków jest możliwość nie tylko włączenia ręcznej zmiany biegów, ale także konieczności korzystania ze sprzęgła. Jak dla mnie to już delikatna przesada w grze video, ale pewnie znajdą się chętni do wykorzystania tej opcji. Choć raczej nie będzie ich zbyt wielu.

TWARDZI ZAWODNICY

Nowy NFS dogania w końcu obecną generację konsol oraz konkurencję w postaci wspomnianego GRID od Codies. Nie oferuje wprawdzie jakichś unikalnych dla gatunku rozwiązań, ale ma to, co najważniejsze w racerach – dający wiele radości model jazdy połączony ze świetnymi wizualiami i wyrzutami adrenaliny, gdy gra się z widoku kamery umieszczonej w kokpicie samochodu. Bonusem jest naprawdę doskonale przemyślana kariera z poziomem kierowcy na czele, bardzo fajne trasy oraz naprawdę fachowe samochody. Nic, tylko jeździć. ■■

OCENA 8.3/10

+ GRAFIKA, EMOCJE, SUPERSAMOCHODY, JAMAL ORAZ IGA :)
– TROCHĘ MAŁO NFS W NFS, PODOBNIE JAK TRAS MIEJSKICH

WILL THE REAL NFS PLEASE STAND UP?

PEŁNA IMMERSJA?

Widok zza kierownicy nie jest niczym nowym w świecie wyścigów, podobnie jak kamera symulująca przeciążenia działające na kierowcę. Podobny efekt jest przecież choćby w GRID, ale moim zdaniem dopiero twórcom Shifta udało się oddać jazdę samochodem z tego widoku tak efektownie i jednocześnie tak użytecznie. Wspomniałem w tekście o wadach – jedną z nich da się wykluczyć, a przynajmniej tak sugerują sceny podejrzane w Kolonii – w strefie EA znajdowało się kilka stanowisk, na których można było zagrać w Shift na trzech monitorach i na trzęsącym się fotelu oraz kierownicy z force feedbackiem. Mocna sprawa, ale i mocny sprzęt jest do takich sztuczek potrzebny – na przykład na podobnych stanowiskach Forza Motorsport 3 każdy z monitorów obsługiwał jeden Xbox 360. I to developerski.

WOLFENSTEIN

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Raven
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Ja tam kocham id Software za Quake i będę wierny tej grze aż po grób. Dobrze, że mam QuakeLive. Wolfenstein to jednak od wielu lat gra outsorce'owana na Raven Software, współpracujących z id Soft. od zawsze, a w mojej opinii solidnych rzemieślników. Ponieważ do ukazania się pierwszoligowych fpsów upłynie jeszcze nieco czasu, fani gatunku będą dobrze bawić się strzelając do zmutowanych nazistów korzystając z coraz bardziej wymyślnych broni i odpalając specjalne moce. 7/10

BJ BLAZKOWICZ, CZŁOWIEK, KTÓREGO BOJĄ SIĘ MUTANTY I NAZIŚCI, POWRÓCIŁ SKOPAĆ TYŁKI

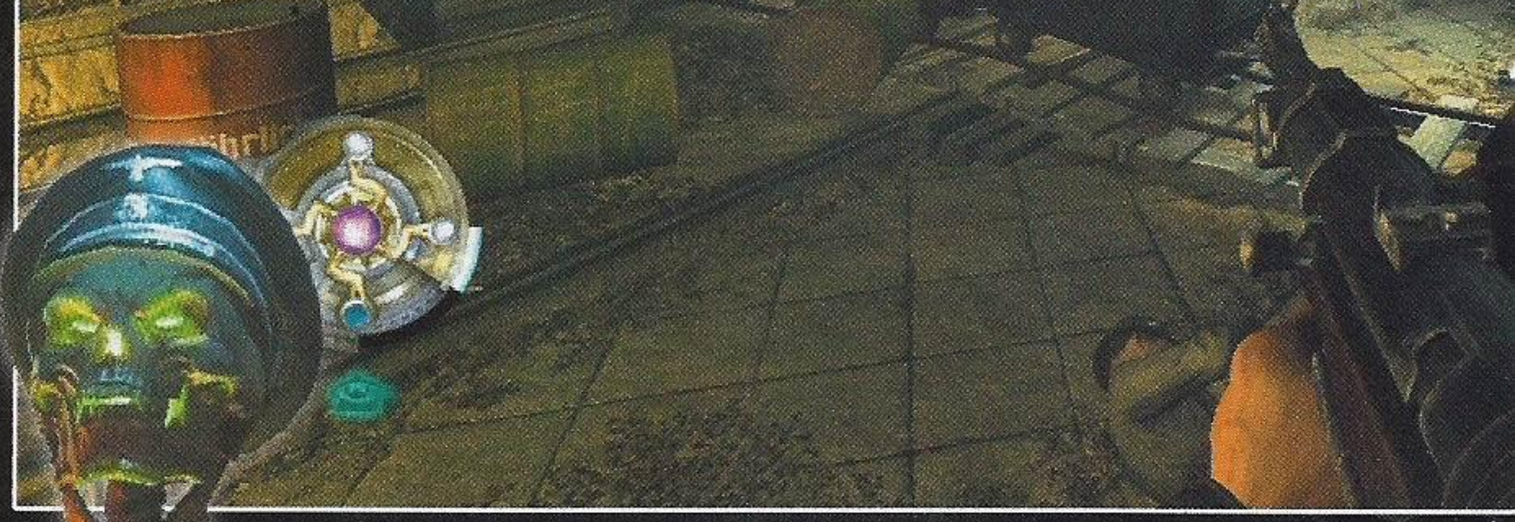
Mutasom i naziolom może skopał, ale na pewno nie konkurencji na polu strzelanek FPP. Tylko, że nikt tego od niego nie oczekiwał. Ot, po prostu miał zaliczyć udany występ na konsolach nowej generacji i przy okazji przypomnieć ludziom o marce (czyżby Id Software miało zamiar własnoręcznie zabrać się za przygotowanie kolejnej części?), a także pokazać, że Raven Software wciąż potrafią robić dobre first-person shootery. Faktycznie, potrafią i choć z projektowaniem poziomów oraz programowaniem sztucznej inteligencji mają kłopoty, uwierzyłem w ich potencjał i zacząłem interesować się ich następną grą, Singularity.

No dobrze, ale wróćmy do BJa. Podczas misji na niemieckim statku (statek w Wolfie? Spokojnie, to tylko niegrywalne intro) wszedł on w posiadanie medalionu obdarzonego wielką mocą. Amerykański wywiad szybko ustalił, że amulet wykonany jest z minerału występującego tylko w jednym miejscu na Ziemi. W niemieckim miasteczku Eisenstat, do którego bohater musi udać się, by przypomnieć Niemcom, że wunderwaffe, to on, a nie zgraja mutantów czy demonów.

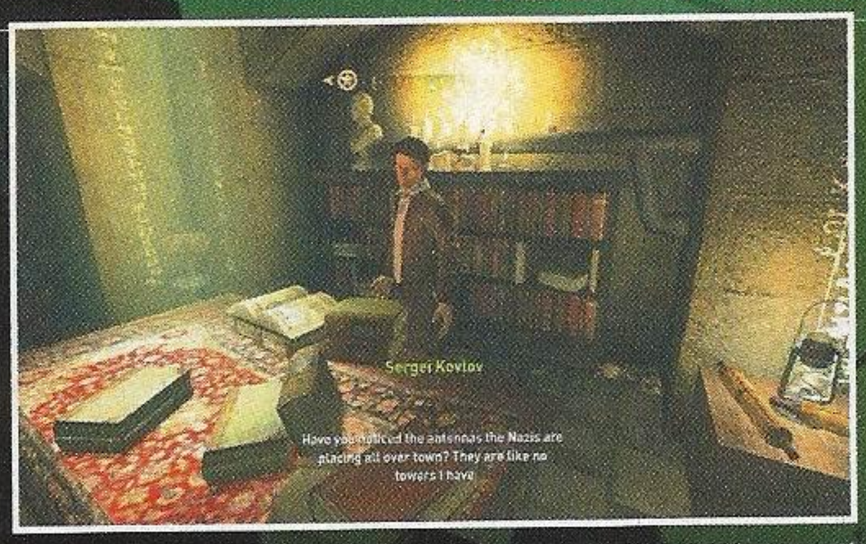
PO ULICACH GRASUJE BJ

W Eisenstat BJ wykonuje misje dla ruchu oporu i tajemniczej organizacji badającej Veil, o którym za moment. Schemat jest taki: pójść do kryjówki zleceniodawcy, przyjąć zadanie, przebiec kilka ulic/ przejść kanałami/dachami/wewnątrz budynków do wskazanego miejsca, gdzie rozpocznie się misja, a po jej zakończeniu wrócić tą samą drogą i zdać raport. Całe to bieganie jest tylko po to, żeby postrzelać do nazistów patrolujących miasto. Odradzają się w nieskończoność, więc znudziło mi się ich wybijanie i omijałem ich, lub im uciekałem. Byle tylko nie tracić amunicji i czasu, wolałem też szybciej otrzymać kolejne zlecenie.

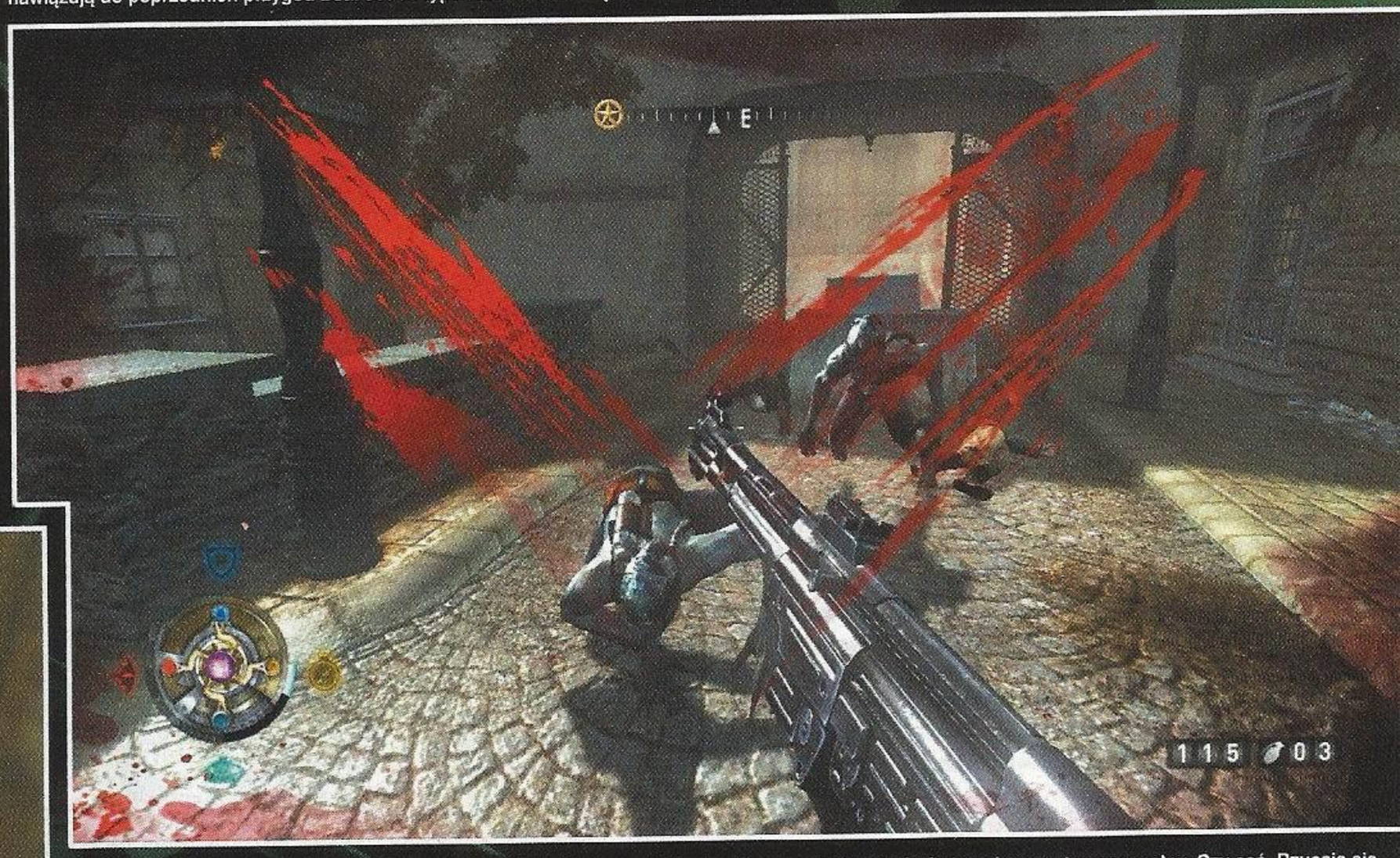
Bieganie po mieście w Wolfensteinie? Jakoś mi to nie pasuje do tej serii, kojarzącej się raczej z szybką i nieustanną młócką w labiryntach jednostajnych korytarzy. Aż zapytałem chłopaków w redakcji, czy będę musiał chodzić przy prawej ścianie, żeby znaleźć wyjście. Nic z tego, to nie te czasy. Korytarze są krótkie, pomieszczenia małe, drogę zgubi więc tylko ktoś z zaburzeniami hipokampu. Na dodatek gra wskazuje kierunek do celu. Rozczarowałem się, bo liczyłem na ciekawe miejscówki, gdzie napierający zewsząd przeciwnicy zmusiliby mnie do ciągłego ruchu; mogłem ukryć się bez konsekwencji. Spokojnie kosiłem ich czając się za rogiem i wyskakując na moment, by oddać kilka strzałów. Gdyby tylko chcieli atakować, albo mieli jakikolwiek pomysł na walkę, może byłoby ciekawiej... Niestety, to tylko mięso armatnie; przebijałem się przez nich z łatwością i tylko od czasu do czasu, gdy pojawił się ktoś silniejszy (jakiś mutant), musiałem zatrzymać się i pomyśleć, jakich mocy użyć, by go pokonać.



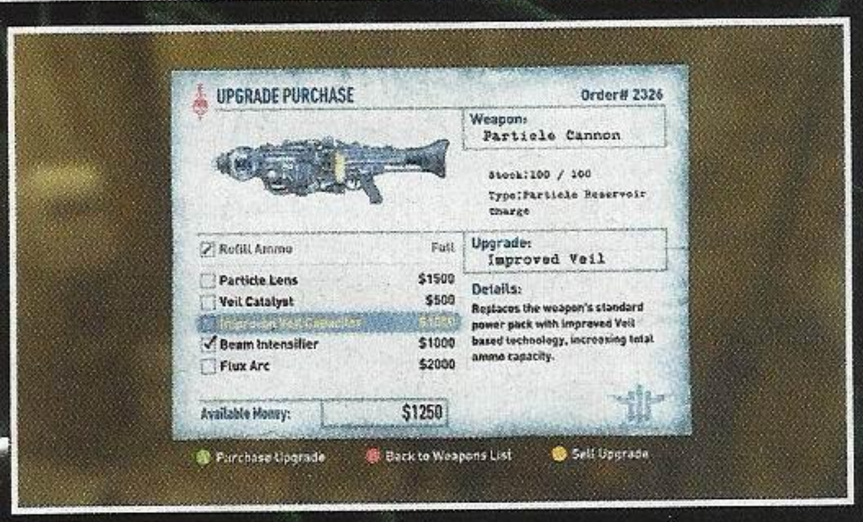
CZASOWSTRZYMYWACZ No, może nie „wstrzymywacz", ale „spowalniacz" na pewno. Żołnierze poruszają się jak muchy w smole i generalnie jedyne, na co mogą liczyć, to efektowna śmierć. Spowalnianie czasu pozwala marzyć o zabiciu najsilniejszych mutantów.



POROZMAWIAJMY Z wieloma postaciami można porozmawiać. O pierdołach, ale to zawsze jakieś ciekawostki na temat gry. No i niektóre postacie nawiązują do poprzednich przygód BJa. Jeden typek zastanawiał się ile warta byłaby Spear of Destiny.



ÜBERMENSCH Na screenie to akurat nie są ludzie, a jedynie szybkie, upierdliwe, aczkolwiek niezbyt groźne zmutowane małpy. Czy coś. Rzucają się na bohatera i atakują pazurami. Zamiast nich wolałbym nazi-zombie-dobermany. Bałbym się ich.



WITAJ, NIEZNAJOMY

Veil to świat oddzielający nasz wymiar od królestwa demonów. Otacza ludzi, ale jest niewidoczny i tylko dzięki medalionowi można go zobaczyć. Będąc w Veil, BJ nie znika nagle z powierzchni Ziemi, więc kulkę cały czas może wyłapać. Zyskuje jednak dostęp do kilku ciekawych mocy. Dostrzeganie niewidzialnych przejść, czy nieistniejących w zwykłym wymiarze drabinek pozwala dotrzeć do niedostępnych normalnie miejsc. Tam ukryte są różne przyjemne bonusy. Jest to świetne nawiązanie do Wolfenstein 3D; niech podniesie rękę ten, kto grał, i nigdy nie biegał wzdłuż ścian mashując spację licząc, że otworzy się tajemne przejście. Nagrody dla szperaczy są zacne – modyfikacje do broni oraz medalionu, a przede wszystkim złoto, którym można za te dobra zapłacić u sprzedawcy. Tylko jedna mała uwaga. Kasy zawsze brakuje, ciężko dopakować wszystkie fuzje i jeszcze zwiększyć potęgę mocy. Trzeba zastanowić się czy inwestować w siłę ogniową, czy może rozwijać tarczę chroniącą przed pociskami. Wszystko zależy od tego, jak kto chce grać. Macie ochotę bawić się spokojnie, po cichu likwidując cele? Koniecznie kupujcie tłumiki. A może wolicie ułatwiać sobie życie korzystając z medalionu? Mocniejsza wersja tarczy odbija pociski prosto we wrogów, a nawet wyrzuca ich w powietrze niczym szmaciane lalki, gdy tylko bohater ich dotknie. Mi nie chciało się kombinować, więc postawiłem na zwiększenie siły ogniowej i pojemności magazynków. Po co się wysilać, skoro przeciwnicy potrafią podbiec na odległość metra, kucnąć i strzelać niecelnie? Albo w ogóle stają obok i patrzą nie wiadomo na co. Inteligencją nie grzeszą, dobrze więc, że są wśród nich genetycznie zmodyfikowani superżołnierze.

MOC MAM WIELKĄ

Assassin jest chyba najgorszy, bo nie dość, że porusza się błyskawicznie, więc na luzie podbiega do bohatera i kroi go słusznej wielkości ostrzami, to jeszcze potrafi być niewidzialny. Przy spotkaniach z nich zawsze miałem serce w gardle. Upierdliwy bywa również cwaniak osłaniający innych żołnierzy tarczą zatrzymującą pociski. Sam unika ich niczym agenci w Matrixie. Jest też wesoły koleżka z railgunem, którego da się zabić tylko trafiając w trzy antenki wystające mu z pancerza. W starciu z nimi najlepiej spowolnić czas, przydatne bywa również wzmocnienie strzałów (moc, dzięki której kule przelatują nawet przez ściany). Fajne jest to, że moce można ze sobą łączyć, wyczerpuje to jednak bardzo szybko energię medalionu. Tę można odnowić w specjalnych punktach, na szczęście licznie rozmieszczonych na każdym poziomie. Wystarczy stanąć na moment w takim miejscu i po kłopocie.

Umieszczenie mocy pod krzyżakiem było chyba jedynym sensownym rozwiązaniem, ale czasami diabelnie ciężko uciekać przed błyskawicznym atakiem Assassina, próbując spowolnić czas i jednocześnie odwrócić się tak, by wycelować w mutanta. Można się do tego przyzwyczaić, a poza tym, takich konfrontacji nie ma aż tak wiele, żeby robić z tego wielkie halo. Po prostu nie zdziwcie się, jeśli poczujecie, że przydałaby się Wam trzecia ręka.

MŁODY WILK

Dziwnie czułem się strzelając do germańskich szubrawców na farmie, bo wyglądało to, jak nie przymierzając Medal of Honor, a nie Wolfenstein. Później jednak zajrzałem do laboratoriów w podziemnej bazie oraz szpitala, w którym nawet Alma dostałaby gęsiej skórki i przestałem marudzić. Oczywiście, wciąż wolę Niemców w brązowych mundurach, niebieskie przesuwane drzwi oraz tajne przejścia za obrazem orła, ale nowy Wolf też jest niezły. To prosta, nietrudna strzelanina, która sprawdza się w roli gry odstresowującej – nie ma to jak postrzelić nazistę i patrzyć, jak trzyma się za rozszarpane kulą gardło, z którego tryska krew. Temu obrazowi towarzyszą urocze odgłosy charczenia. Nowe przygody BJa są tylko dla dorosłych, więc takie sceny nikogo nie powinny gorszyć. Zresztą, krwi jest tutaj o wiele mniej niż choćby w Gears of War 2.

Gdyby jeszcze Wolfenstein wyglądał jak gra Epic, chętnie wystawiłbym wyższą ocenę. Dzieło Raven jest jednak nierówne, raz zachwyca świetną grą świateł i detal-texturingiem, za chwilę wszystko wygląda jakby bohaterowi wypadły z oczu soczewki i stracił ostrość. Ale co ja tu się będę rozwodził na temat „po prostu" strzelanki. Ma być przyjemna, nieprzekombinowana oraz nie nudzić i Wolf właśnie taki jest. Ja jednak poczekałbym aż stanieje. ■■

BIEGANIE PO MIEŚCIE W WOLFENSTEINIE? JAKOŚ MI TO NIE PASUJE DO SERII KOJARZĄCEJ SIĘ RACZEJ Z SZYBKĄ I NIEUSTANNĄ MŁÓCKĄ W LABIRYNTACH

OCENA 7.1/10

+ STRZELANIE JEST SYCĄCE, ALE MOŻNA GRAĆ TEŻ PO CICHU
− NIERÓWNA GRAFIKA, SŁABE SI, BIEGANIE PO MIEŚCIE

BJ TO JUŻ SENIOR, ALE WCIĄŻ W DOBREJ FORMIE

WILK W SIECI

Sprawdziłem multiplayer z obowiązku, ale niczym szczególnym mnie nie zachwycił. Przyszło mi do głowy, że twórcy gry również przygotowali go z obowiązku. Lobby pamięta czasy prehistorii. Lista serwerów ułożona według pingu i to wszystko? A co z matchmakingiem dla grup znajomych? Trzeba się nagimnastykować, żeby pograć z kumplami. Map jest osiem, gracze wybierają jedną z trzech klas postaci i zaczyna się jatka. Można używać mocy Veil, ale nie jest to coś, czego nie byłoby w innych grach – medyk leczy, saper porusza się szybciej od pozostałych, a żołnierz rzuca kulą energii jak granatem. Jak w CoD4, zdobywa się punkty doświadczenia, a z nimi perki. Pograłem, wyłączyłem i odpaliłem Killzone 2.

LEGO BATTLES

▶ NDS // TT Games

Gra taktyczna w uniwersum klocków LEGO nie jest szczytem marzeń mężczyzny XXI wieku, ale potrafi wykroić z życiorysu kilka godzin, zazwyczaj kosztem innych rzeczy. Tytuły na handheldy najczęściej oferują krótkie i szybkie misje – nie inaczej jest tym razem i trudno jest sobie odmówić sprawdzenia, co kryje się dalej. Tym bardziej, że przerywniki filmowe zaskoczyły mnie swoją wysoką jakością – zarówno ostrość obrazu, jak i kadrowanie wyraźnie odstają od większości tytułów na DSa. Pozytywnie. Sama rozgrywka z miejsca przypomniała mi stareńkiego Warcrafta II – grafika jest równie oszczędna, a budynki wyglądają jakby przeklejono je żywcem z gry Blizzarda. Uboga oprawa sprawia, że gra jest płynna i czytelna, zgubić można się tylko przy większym rozgardiaszu, kiedy klocki latają na lewo i prawo. Na szczęście sterowanie jest przemyślane i mimo niektórych trudności (kamerę umieszczono pod krzyżakiem, jednostki odznacza się małym przyciskiem na touch screenie), nie daje się we znaki. Sześć aktów zajmie kilka godzin, ale trybów dla jednego i więcej graczy jest kilka, więc na nudę można narzekać tylko, kiedy wyczerpie się bateria w konsoli. Oczywiście, LEGO Battles to niezbyt skomplikowana taktycznie gra, ale lubiane uniwersum zwiększa przyswajalność.

■■ **Gonzo**

6.5/10

SPACE BUST-A-MOVE

▶ NDS // Taito

W Bust-A-Move trzeba strzelać różnokolorowymi bąbelkami i układać je w grupy składające się minimalnie z trzech kuleczek o takiej samej barwie. Od czasu do czasu pojawiają się bonusy w rodzaju kulki spalającej wszystko wokół, a smaczku zabawie dodaje wyśrubowany limit kilku sekund na oddanie strzału. Historyjkę dziwnych ludków litościwie pominę, bo śledząc ją czułem jak dramatycznie spada mi poziom testosteronu. Musiałem ratować się grą w UFC na przemian z CoD4... Udostępniono osiem światów z przeróżnymi planszami, a ostatnie z nich dają popalić, więc trzeba wykazać się refleksem i cierpliwością dla odrobinę ślamazarnego sterowania. Nie ma nic gorszego, niż zrobienie błędu w krytycznym momencie. Nie jest tak źle, jak w Puzzle Quest Galactrix, ale można się sfrustrować. Każda większa plansza kończy się pojedynkiem z bossem, gdzie wymagana jest jeszcze większa precyzja niż w zwykłej rozgrywce, a także zachowanie zimnej krwi. I choć Taito nie wysiliło się z pomysłami na szefów, swoje zadanie spełniają, bo urozmaicają zabawę. Dodatkowo w B-A-M można zmierzyć się z całym światem, a od czasu, kiedy dostałem wciry od Japończyków w Tetrisa DS, bardzo sobie cenię rozgrywkę online w grach na handheldy.

■■ **Gonzo**

6.7/10

OVERLORD: MINIONS

▶ NDS // Codemasters

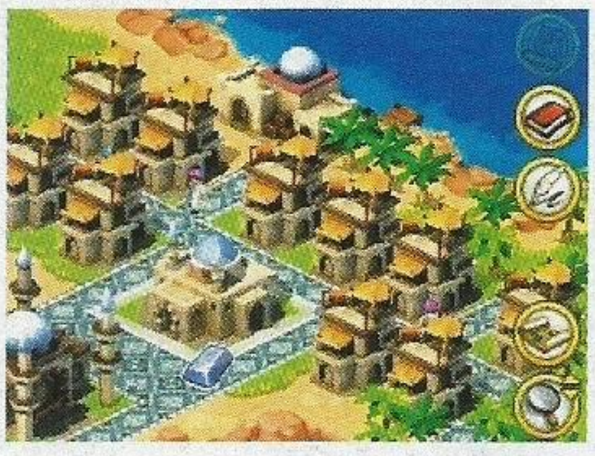
Przedziwna hybryda gatunków i świetny przykład na to, że jak nie wiadomo jak stworzyć spin-off znanej serii, to... Lepiej się za to nie zabierać. Overlord na DSa różni się tym, że przejmujemy bezpośrednią kontrolę nad tytułowymi gnomlinami, ale rozgrywka nie angażuje – jest za bardzo schematyczna. Nawet jeśli na papierze Minions wyglądały sensownie, to w praniu okazują się być przeraźliwie nudnym tytułem. Hasanie po krainach złośliwymi stworkami sprowadza się do prymitywnych walk z napotkanymi przeciwnikami i pokonywania banalnych przeszkód. Przesuwanie skalnych bloków czy wciskanie odległych przycisków nieźle testuje cierpliwość, ale też nuży. Sytuacji nie ratuje kilka typów gnomlinów, bo co za różnica, czy niemrawego oponenta pokonamy z odległości, czy podchodząc najbliżej jak można? Satysfakcja i tak jest zerowa. Stylus używany jest cały czas w stylu próbującym naśladować Zeldę, ale nie wychodzi mu to najlepiej. Gra czasem reaguje z opóźnieniem, a wymianom ciosów brakuje powera, który mógłby choć trochę podnieść radochę z gry. Zmęczyły mnie już pierwsze treningowe misje, a z czasem moje zniecierpliwienie rosło, aż doszło to tego, że grałem oglądając jednocześnie film. Tym razem seria zalicza potknięcie.

■■ **Gonzo**

4.0/10

ANNO: CREATE A NEW WORLD

▶ NDS // Ubisoft



Pozycje stawiające na rozwój ekonomiczny zawsze miały na mnie haka – siadałem do nich i zapominałem o całym świecie. Może dlatego tak bardzo wciągnęło mnie nowe Anno? Tym razem w odświeżonej, lżejszej, można powiedzieć letniej stylistyce i bardziej na luzie. Losy królestwa opowiedziane w kampanii nikogo zapewne nie zainteresują, ale plansze przerywnikowe cieszą oko, a zgrabnie podłożone głosy sprawiają, że nie chce się ich pomijać. Zupełnie odwrotnie jest w przypadku samouczka, który z uporem godnym lepszej sprawy uczy wszystkiego od początku, a przecież sterowanie jest na tyle intuicyjne, że niemal każdy sobie z nim poradzi. Mówię zdecydowane „nie" obowiązkowym treningom w co drugiej grze! Pozytywnie wyróżnia się wspomniana oprawa, bo oprócz czytelności porównywalnej z opisywanym obok LEGO Battles, jest szczegółowa i wiernie odtwarza żyjące miasto. Ludki zasuwają po drogach, wożą mleko, chleb, pasą krowy – wrażenie rodzącej się i funkcjonującej wioski jest kompletne. Na każdym kroku widać, że autorzy nie oszczędzali na testach, bo wszelkie ekrany z liczbami i wskaźnikami są dostępne właściwie bezpośrednio i nie trzeba przekopywać się przez stosy zbędnych menusów. To jedna z bardziej dopracowanych strategii na DSa.

■■ **Gonzo**

7.9/10

FLOWER, SUN & RAIN

KOLEJNY JAPOŃSKI WYNALAZEK NA DSA

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: RisingStar
- Producent: h.a.n.d.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie wszystkie gry Sudy 51 rządzą. Michigan było dramatycznym crapem. Flower, Sun and Rain to konwersja gry sprzed ery, w której Grasshopper zrobili No More Heroes i Killer 7. Przeciętnej, pokręconej gry. Tylko dla fanów w ramach ciekawostki. 5/10

Nadszedł czas, by dokładnie przyjrzeć się pozycji firmowanej ksywką Sudy 51. Podobnie, jak w innych produkcjach ekscentrycznego Japończyka, jedną z kluczowych ról pełni klimat, który momentalnie skojarzył mi się z najlepszymi momentami „Miasteczka Twin Peaks" czy „Zagubionych".

Olbrzymia w tym zasługa historii, która przedstawia graczowi Sumio Mundo – koleżkę zajmującego się pomaganiem innym w szukaniu różnych rzeczny. Poznajemy go w drodze do hotelu Flower, Sun and Rain, a misja, jaką tam otrzyma, wywróci do góry nogami wszystko, co sądził o rzeczywistości... Mundo ma zapobiec atakowi terrorystycznemu, ale wydarzenia szybko przyjmują nieoczekiwany obrót i Grasshopper zabierają gracza na jazdę bez trzymanki przez świetną fabułę. Zdradzenie większej liczby szczegółów byłoby grzechem (i to ciężkim!), musicie uwierzyć mi na słowo, że jest dobrze.

Jeśli graliście w Contact, poprzedni tytuł Sudy51 na DSa, to oczekujcie podobnego efektu „wow". Ten designer to kopalnia kreatywności i zadziwiająco stylowych pomysłów. Szkoda że – poza kilkoma wyjątkami – cierpi na tym system rozgrywki, bo w pozycjach Grasshopper zawsze można znaleźć masę elementów, które mogły być bardziej przemyślane. Flower, Sun and Rain niedomaga niestety w najważniejszej kwestii – sterowanie w przygodówce zwyczajnie nie może być toporne, bo zabiera przyjemność z gry. Tymczasem FSR potrafi szybko zniechęcić archaizmami, a najlepszym przykładem jest animacja powtarzająca się w miejscach kluczowych dla fabuły. Sumio wygłasza te same kwestie, brzęczy identyczna muzyka, a całość trwa kilkanaście sekund.

Mundo ciągle ma przy sobie Catherine – urządzenie pozwalające nanosić notatki, przeglądać znalezione dokumenty albo wklepywać rozwiązania zagadek. Te ostatnie składają się z dwóch elementów. Najpierw należy dopasować odpowiednią wtyczkę do gniazdka (nie pytajcie, też popukałem się w czoło), a potem podać cyfrę będącą odpowiedzią na zaserwowaną łamigłówkę. Nikt nie cacka się z grającym i kilkanaście razy zdarzyło mi się solidnie zaciąć – nic nie jest podane na tacy. Nie pomaga też dziwaczna kamera, przez co łatwo przeoczyć przedmiot albo miejsce ważne dla fabuły. Momentami trudno przełknąć nietypowy design, a oprawa wcale tego nie ułatwia, bo pikseloza i sztywna animacja postaci są widoczne nawet na małym ekraniku. Co i rusz dawałem grze szansę tylko ze względu na fabułę, ale była tego warta i jeżeli „Dzień świstaka" dał wam do myślenia, to bym bardziej zrobi to FSR. Szkoda, że ma błędy i niedoróbki, ale przecież nie ma cartów bez kolców. ■■

OCENA **7.1/10**

+ KLIMAT NIEMOŻLIWY DO PODROBIENIA
- SUDA NADAL ROBI ZABUGOWANE I NIEZBYT ŁADNE GRY

SZUKAJCIE, A COŚ ZNAJDZIECIE

KONIEC CHEATÓW Pewne niedopatrzenie w pierwszym MP pozwalało miłośnikom speedrunów ukończyć około dwudziestogodzinną przygodę w dziesiątą część tego czasu. W MPT glitch został poprawiony. Widać autorzy nie lubią, gdy ktoś wykorzystuje ich błędy i chwali się tym w Internecie.

METROID PRIME TRILOGY

MOKRY SEN KAŻDEGO FANA NINTENDO

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Retro Std.
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Każdy z Metroidów zasługuje na wysoką ocenę, ale moim zdaniem dołożenie sterowania z trzeciej części do „jedynki" i „dwójki" oraz blooma to trochę za mało, żeby od razu dawać temu zestawowi prawie dychę. Musiałoby tam być trochę więcej dodatków. I nowa część gry. Kaxi najwyraźniej chciał wskazać, że to obowiązkowa, doskonała pozycja dla każdego gracza. Ja daję 8/10

Japońska firma ma jednak łeb na karku i nie pozwala, by okazja do zarobienia grubych eurosów przeszła jej koło nosa. Zwłaszcza w sytuacji, kiedy klienci czują się wprost zaszczyceni mogąc wydać swoje pieniądze. O pierwszych dwóch częściach Metroid Prime wyposażonych w sterowanie z trzeciej mówiło się od pewnego czasu. Nic dziwnego, skoro zdążyły się już ukazać w Japonii. Tam jednak seria nie ma statusu tak kultowego, jak u nas i w Ameryce, więc gry wydano osobno, w niższej cenie, w ramach New Play Control. W tym wypadku reszta świata ma się z czego cieszyć. Nintendo zaprzęgło do pracy Retro Studios, czyli autorów bestsellerowej serii, którzy wymienili sterowanie w starszych grach, odświeżyli nieco oprawę, poprawili kilka błędów i wrzucili wszystko na dwuwarstwową płytę DVD. Tak narodziło się Metroid Prime Trilogy, czyli Prime ostateczny.

PRIME

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu efektownego ekranu tytułowego, gracz trafia do głównego menu, skąd ma szybki dostęp nie tylko do każdej z trzech części, ale też bezpośrednio do trybu multiplayer z Echoes. Wszystko zostało ze sobą ładnie zespolone, widać, że nie wrzucono po fizolsku trzech gierek na jedną płytę i cześć. Choć z drugiej strony kilka osób może być zawiedzionych, że nie ujrzy tutaj mistrzowskiego menu z pierwszej części. Cóż, coś za coś.

Szybkie przebicie się przez różnorakie opcje pokazuje, że system acziwmento-podobny z trzeciej części został zaimplementowany do pozostałych tytułów i wszelkie bonusy kupuje się teraz w jednym miejscu. Oznacza to też, że ozdabianie statku Samus oraz łapanie screenshotów znane z Corruption działa w całej trylogii. Miło.

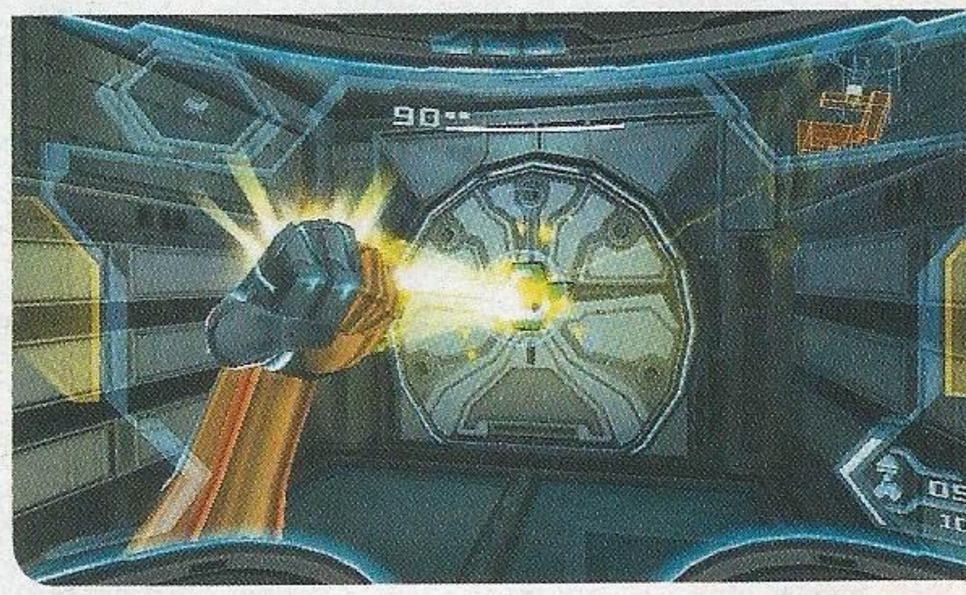
Zanim odpaliłem pierwszego Prime'a, zajrzałem jeszcze szybko do ustawień sterowania, by odkryć, że jest właściwie identyczne jak w Corruption – pierwsze dwie części mają po prostu pod plusem zmianę fuzji zamiast hypermode. Trzy dostępne konfiguracje to w dobie The Conduit żadna rewelacja, ale są one tak dopracowane, że narzekać będą tylko wieczni malkontenci. Mała rada: wybierzcie od razu Advanced. Nie ma co zadowalać się półśrodkami.

ECHOES

Wystarczyło mi kilka chwil z MP, by przypomnieć sobie dlaczego Retro to czołówka developerów gier video. Przez te siedem lat od premiery gra niewiele się postarzała. Może razić nieco kanciastość obiektów, ale art design to wciąż ekstraklasa. Myślę, że każdy, kto swego czasu kochał się w śnieżnym krajobrazie Phendrana Drift, ucieszy się z faktu, że Prime wygląda teraz lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. Ludzie z Retro ruszyli tyłki i wzbogacili grę o znany z trójki efekt bloom, dzięki któremu źródła światła prezentują się o wiele sugestywniej. Ponadto podbili rozdzielczość wybranych tekstur (również w Echoes) i skrócili loadingi, co zresztą tyczy się wszystkich trzech gier. W połączeniu z doskonale sprawdzającym się sterowaniem, owocuje to o wiele płynniejszą zabawą. W przypadku drugiej części pogrzebano też nieco przy niektórych bossach – podobno według wielu graczy byli zbyt trudni. Jeśli ktoś nie zgadza się z tym twierdzeniem, ma pełne prawo od razu zabrać się za poziom trudności Veteran.

CORRUPTION

Choć każda z trzech części ma swoich przeciwników, bezspornym pozostaje fakt, że są to tytuły z najwyższej półki. Corruption to wciąż najładniejsza i chyba najlepsza gra dostępna na Nintendo Wii. Przynajmniej była do tej chwili. Poprzedniczki na przesiadce tylko zyskały, dzięki czemu Trilogy to pozycja obowiązkowa nie tylko dla kolekcjonerów i nowych w temacie. Jeśli ominęliście choćby jeden rozdział trylogii, zróbcie sobie tę przysługę i zainwestujcie w Metroid Prime Trilogy. Trzy świetne gry w cenie jednej, a do tego śliczna książeczka z artworkami. Gdybym miał wymienić jakieś wady, to z recenzenckiego obowiązku wspomniałbym o braku opcji skorzystania z pada od GCN. Nie można też używać starych save'ów, ale to dość zrozumiałe patrząc, jak głębokie zmiany przeszły gry. Dla mnie to są czcze zarzuty i z czystym sumieniem wystawiam Metroid Prime Trilogy najwyższą ocenę, jaką od Neo Plus dostała gra na Wii. ■■



OCENA 9.8/10

➕ TRZY LEGENDARNE TYTUŁY W CENIE JEDNEGO
➖ CHCIAŁOBY SIĘ WIĘCEJ DODATKÓW

TRZEBA TO MIEĆ, PO PROSTU

Other M

Trilogy to doskonały sposób, by pożegnać się z serią Prime i przygotować na kolejną metamorfozę Samus Aran. Międzygwiezdna łowczyni nagród w przyszłym roku wyruszy na następną misję, tym razem wyreżyserowaną przez połączone siły Nintendo i Team Ninja, autorów Ninja Gaiden. Zwiastun z E3 zaprezentował ostre wymiany ognia oraz efektowne akrobacje Samus. Taka zmiana może nie spodobać się fanom, ale jest wciąż za wcześnie, by wieszać na Other M psy. Szczególnie, że na uwagę zasługują zapowiedzi o rozbudowanej fabule i profesjonalnie wyreżyserowanych filmikach. Więcej informacji wypłynie dopiero za kilka miesięcy, ale widać, że to będzie konkretna pozycja.

MARZENIE Pomyślano o ostrzejszych teksturach i dodaniu bloomu, ale szkoda, że nie nagrano lektora dla tych kilkunastu linijek tekstu w pierwszych dwóch grach.

COLIN McRAE DiRT 2

PANOWIE Z CODEMASTERS ZACHOWALI SIĘ JAK PRAWDZIWI DŻENTELMENI

txt: KAXI

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Codemasters
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: 11 września
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Kaxi ponad Shifta stawia DiRT 2, a ja wprost przeciwnie i to nie tylko z przekory. Wprawdzie bardzo lubię wszelkiego rodzaju rajdy po bezdrożach, ale DiRT 2 odjechał tak daleko na Dziki Zachód, że aż się mdło robi. Kiedyś był gracz, samochód i trasa oraz głos pilota. Najbardziej jednak denerwowało mnie ciągłe dogadywanie podczas wyścigów, naprawdę mało mnie interesuje, co „cool" przeciwnik ma do powiedzenia po tym, jak go wyprzedziłem. Jednego grze Codies nie mogę odmówić – jest prześliczna i gra się bardzo przyjemnie. 7/10

Colin McRae, szkocki rajdowiec, firmował swoim nazwiskiem wyścigi od Codemasters przez przeszło dziesięć lat i zapisał się złotymi zgłoskami w historii gier video. Dlatego też, kiedy dwa lata temu zginął tragicznie w wypadku śmigłowca, wiadomość ta odbiła się głośnym echem również wśród graczy. Choć zabrzmi to nieco brutalnie, po jego śmierci pojawiło się prozaiczne pytanie, co dalej z uwielbianą wyścigową serią. Osobiście spodziewałem się, że wydawca albo wypnie się na temat zwyczajnie usuwając nazwisko mistrza z tytułu, albo postanowi na ludzkim nieszczęściu zarobić. W końcu produkcja gier to biznes jak każdy inny i rządzi się twardymi prawami. Stało się jednak inaczej. Codemasters wraz z rodziną Colina uzgodnili, że jego nazwisko ozdobi pudełko ich najnowszej produkcji, a przy tym postarali się o upamiętnienie jego osoby w samej grze. Znajdziecie więc w DIRT 2 puchar pamięci Colina i usłyszycie innych kierowców od czasu do czasu wspominających wielkiego kierowcę. Wszystko zrealizowane z wielką klasą, bez trąbienia na prawo i lewo o jego śmierci.

JAZDA, JAZDA

Odsuwając na bok poważny ton, warto pamiętać, że DIRT 2 to w pierwszej kolejności ścigałka mająca dostarczyć klientowi frajdy i satysfakcji. Codemasters nie stracili z oczu tego nadrzędnego celu i nie będę ukrywał, że dostarczyli jedne z najfajniejszych wyścigów ostatnich lat. Przynajmniej w moim prywatnym rankingu, gdyż nie jestem wielkim zwolennikiem realizmu – Gran Turismo i Forzę zostawiam ludziom, którzy mają świra na punkcie aut oraz czas, by nauczyć się prowadzić wirtualne maszyny. Z drugiej strony wciąż na tyle cenię sobie wyzwanie w grach, by znudzić się samym trzymaniem gazu do oporu. Pomiędzy te dwie skrajności niemal idealnie trafia DIRT 2, pozwalając chwycić pada i w dwa wyścigi opanować model jazdy, a potem tylko doskonalić umiejętności i śrubować czasy. Z gazem nie wolno przesadzać, z hamulca trzeba korzystać często, a użycie ręcznego to zawsze ryzyko, w sumie nie jest to jednak nic, czego nie opanowałby średnio rozgarnięty gracz. Ani razu też nie zdarzyło mi się, by samochód zachował się w niezrozumiały sposób – zawsze błędy wynikały z moich złych decyzji. Zbyt późne hamowanie, zbyt wcześnie wdepnięty gaz – tego typu podstawowe sprawy, równie oczywiste jak fakt, że każdy z licencjonowanych samochodów prowadzi się inaczej.

Jako, że DIRT 2 pozwala pościgać się na większości ze znanych nawierzchni, muszę podkreślić, że udanie oddano różnice między nimi. W momencie zjechania z szutru na asfalt (lub vice versa) od razu czuć, że maszyna zachowuje się inaczej. Uważać należy również na kałuże, które nie tylko efektownie zachlapują szybę, ale przede wszyst-

kim spowalniają auto. Taka sadzawka na ostrym zakręcie może niemal zatrzymać pojazd, ale z drugiej strony wprawny gracz wykorzysta ją ku swojej przewadze.

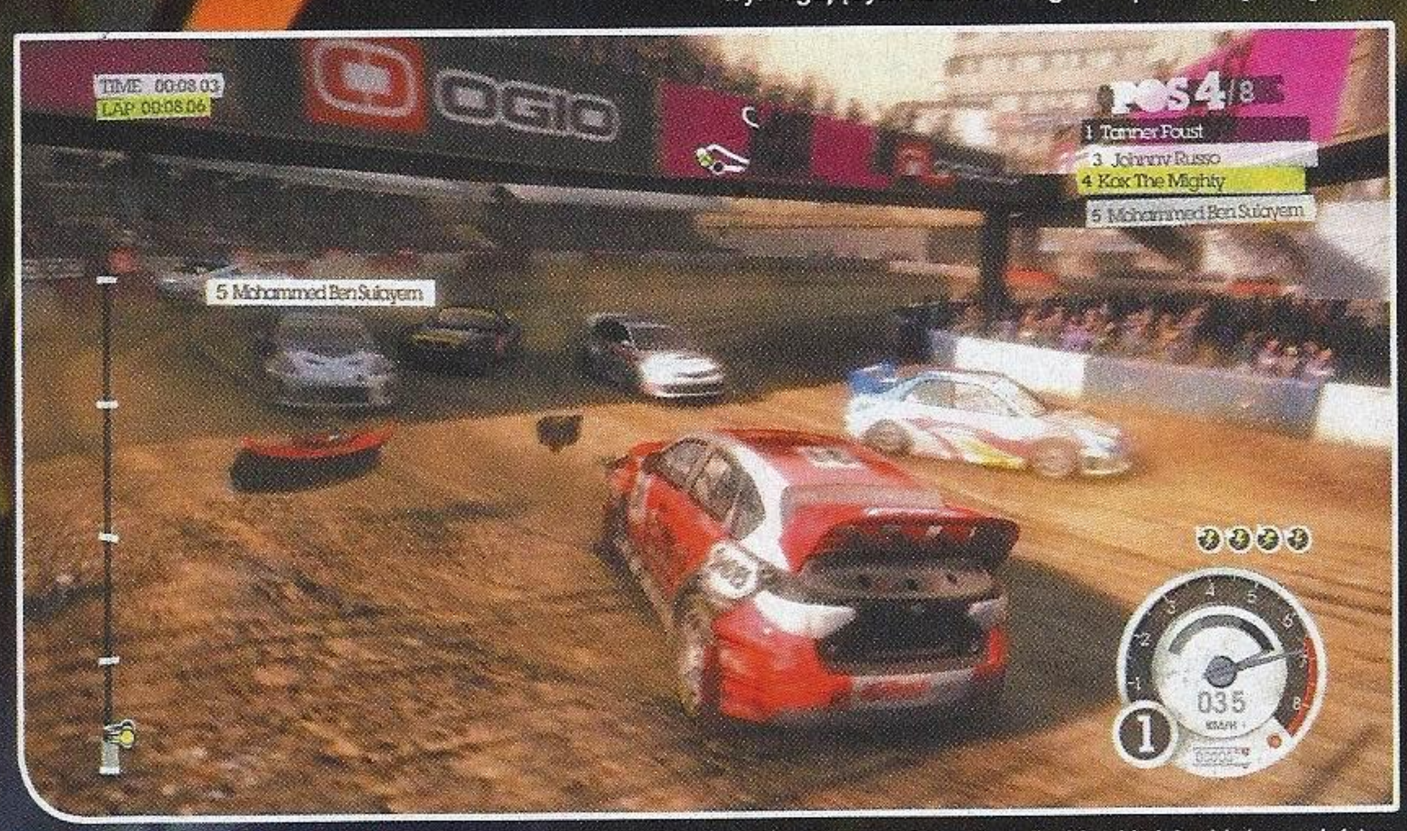
GRA O TOBIE

Ciekawostką, a dla niektórych być może nawet argumentem przemawiającym za kupnem gry, jest fakt, że cały DIRT 2 to jeden wielki tryb kariery. Przy pierwszym uruchomieniu gra prosi o wpisanie imienia i nazwiska, a także o wybranie narodowości i ksywki z podanej listy. Potem przenosi gracza do przyczepy kempingowej, stanowiącej jednocześnie mieszkanie kierowcy i wielkie menu główne. Wszystko widziane z perspektywy pierwszej osoby i w 3D. W przyczepie na biurku leży mapa, z której wybiera się kolejne wyścigi, na szafce stoi telewizor prezentujący tutoriale do poszczególnych konkurencji i tak dalej. Da się również wyjść na zewnątrz, gdzie stoi ostatnio używana fura, pilot rozmawia z mechanikiem, a na stoliku leży magazyn branżowy podsumowujący ostatnie osiągnięcia gracza. Wokoło kręci się gromadka fanów tudzież gapiów, a w oddali widać krajobraz aktualnie odwiedzanego kraju – zmienia się nawet pora dnia! Tak mało romantyczne rzeczy, jak zwykłe opcje, jazda na czas czy multiplayer także znalazły sobie miejsce w tym wielkim interaktywnym menu. Dzięki temu można doskonale wczuć się w rolę młodego kierowcy, który chce dołączyć do najlepszych, a przy okazji zarobić kupę kasy. By zrealizować to pierwsze marzenie należy sukcesywnie gromadzić punkty doświadczenia niczym w rasowym role-playu, stanowiące tu drugą obok euro walutę. Otwierają one drogę do nowych wyścigów i turniejów, a także pozwalają nawiązać znajomość z innymi kierowcami. Ta ostatnia opcja brzmi może głupio, ale w momencie, kiedy taki Dave Mirra czy Travis Pastrana zauważy osiągnięcia gracza, pojawia się opcja bezpośredniego pojedynku, co przekłada się na dodatkową kasę i szacun. Potem da się kolesia (bądź kolesiówę) zaprosić do drużyny w specjalnych wyścigach. Smaczku dodaje fakt, że gwiazdy X-Games (olimpiada sportów ekstremalnych) użyczyły swoich facjat i głosów, a ich wirtualne odpowiedniki w unikalny dla siebie sposób zachowują się na torze. Ściganie się z bezosobowymi nazwiskami przechodzi właśnie do historii.

TRUDNO? ŁATWO?

Zaprzęgniecie popularnych (przynajmniej za Wielką Wodą) wyczynowców to oczywiście ruch mający na celu przypodobanie się szerszej publice. I to nie jedyny. Twórcy zapowiadali już wcześniej, że drugi DIRT będzie grą bardziej przystępną, ale na szczęście nie osiągnięto tego przez prymitywne obniżenie poziomu trudności. Zamiast tego poprzeczkę podnosi się (bądź obniża) przed każdym wyścigiem, co nie tylko poprawia czasy konkurentów, ale także wpływa na ilość zdobywanej kasy i punktów XP – wiadomo, im trudniej, tym wyższa nagroda za trud. Pomysł zdecydowanie wart częstszego wykorzystania, również w innych gatunkach. Jednak mimo tego sprytnego zabiegu, mam pewne zastrzeżenia do wyważenia poziomu trudności. Otóż niektóre konkurencje są zdecydowanie prostsze od innych. W kategorii Trailblazer, gdzie pędzi się przez długie trasy zaliczając kolejne międzyczasy, niemal zawsze zajmowałem najwyższe miejsce podium przy pierwszym, ewentualnie drugim podejściu. Z kolei Landrush, rzucający SUVy na zdradziecko kręte tory, okazał się być dla mnie sporym wyzwaniem, wymagającym nadludzkiego skupienia, by w ogóle

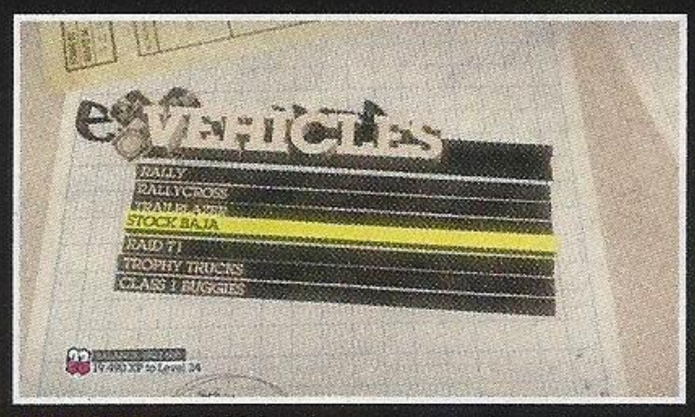
JUŻ PIERWSZY DIRT BYŁ IMPONUJĄCY POD WZGLĘDEM ZAWARTOŚCI, WIĘC TRUDNO BYŁO OCZEKIWAĆ, ŻE SEQUEL ZROBI KROK WSTECZ



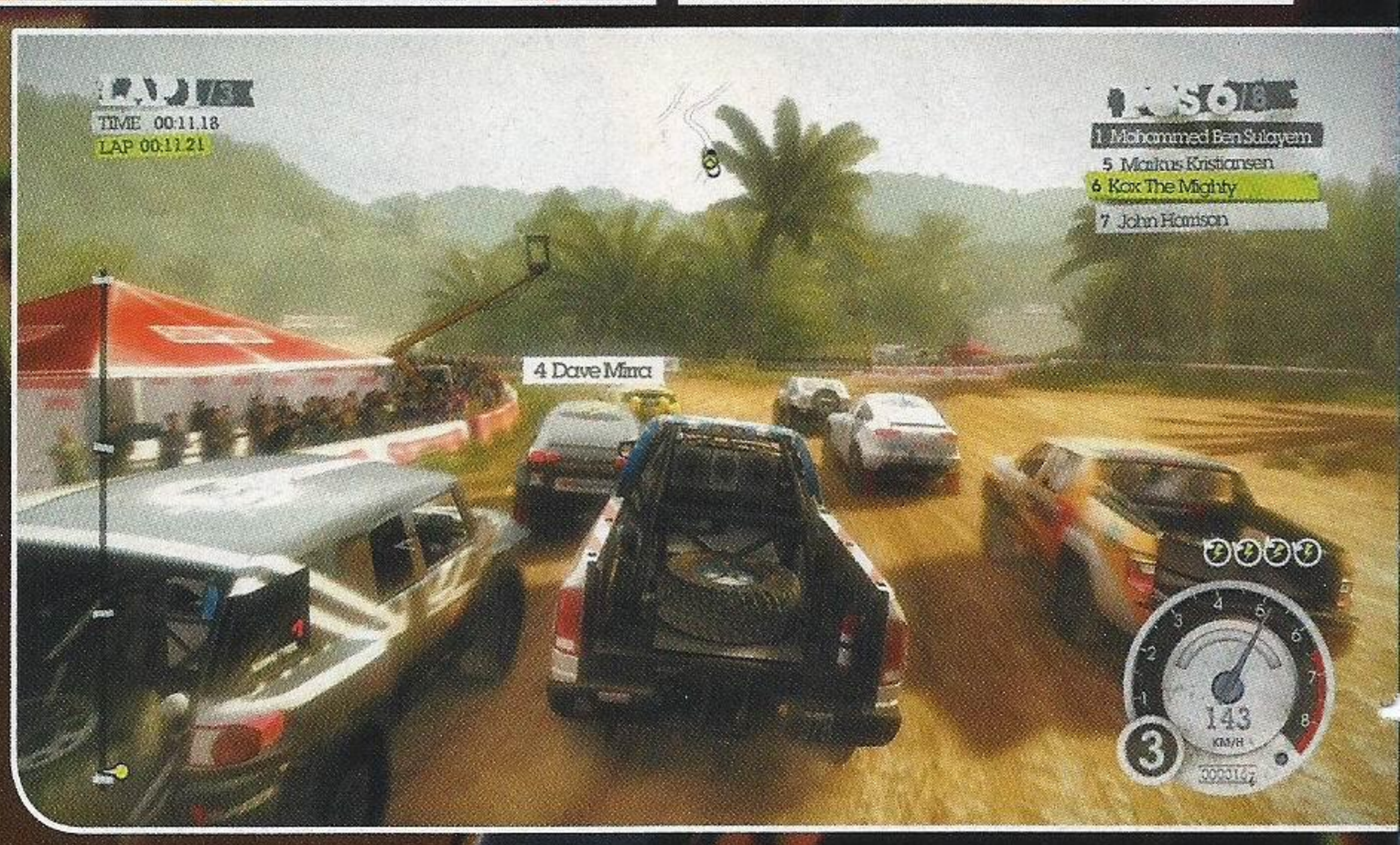
KAŻDY ZASŁUGUJE NA DRUGĄ SZANSĘ Ikony nad prędkościomierzem po prawej stronie to flashbacki. Jak widać powyżej, ten wiraż nie wyszedł tak, jak planowałem, więc byłem zmuszony wykorzystać jedną z „drugich szans".

SZMERY BAJERY

Charakterystycznym elementem nowego Colina są suweniry, którymi można sobie urozmaicić kokpit wypasionej fury. Na deskę rozdzielczą lecą zabawki pokroju figurki hawajskiej tancerki czy rapującej mumii, które zabawnie podskakują w rytm nadawany przez intensywnie pracujące resory. Tego typu bajery można powiesić także na przednim lusterku. Asortyment jest naprawdę szeroki i każdy znajdzie coś dla siebie. Puchate kości do gry? Nie ma sprawy. Odświeżacz powietrza w kształcie logo Codemasters? Proszę bardzo. A wszystko po to, by dać graczowi złudne poczucie jeżdżenia „własnym" autem oraz by pochwalić się zaawansowaną fizyką. Problem w tym, że siłą rzeczy wszystkie te zabaweczki widać tylko z widoku z kabiny, przy którym raczej mało komfortowo się jeździ. No, ale są jeszcze przecież powtórki.



MOJE BOJE Zagłębiając się w menusy można natrafić na może niezbyt przydatne, ale z pewnością ciekawe informacje. Można sprawdzić przykładowo, jaką pozycję zajmowało się średnio konkretnym wozem.



załapać się do czołowej trójki. Wątpię, by był to wynik jedynie moich preferencji. Na szczęście gra zawsze oferuje kilkanaście różnych wyścigów do wyboru, więc te sprawiające problemy można spokojnie zostawić na później.

RÓŻNORODNOŚĆ

Już pierwszy DIRT był imponujący pod względem zawartości, więc trudno było oczekiwać, że sequel zrobił krok wstecz. Kilkaset wyścigów w trybie kariery, zarówno pojedynczych, jak i pogrupowanych w turnieje, to liczba, która spokojnie powinna zapewnić miesiąc całkiem intensywnego grania. O to, by w tym czasie gracz się nie znudził, dbają szutrowe, asfaltowe, a także mieszane trasy rozsiane po całym świecie. Ścigając się na torach inspirowanych prawdziwymi miejscami (nieco je uatrakcyjniono) odwiedzicie między innymi industrialną Japonię, górzystą Chorwację czy rozpalone słońcem Maroko. Rywalizację podzielono na sześć głównych kategorii, które różnią się dostępnymi furami, rodzajami torów, a także liczbą uczestników. Oprócz tego dodano trzy specjalne konkurencje, stanowiące rozluźniający przerywnik. Rozbijanie poustawianych na drodze pudełek w trybie Gatecrasher to zawsze jakaś odmiana od śrubowania najlepszego czasu. Warto wspomnieć również o Domination. W tych wyścigach trasa podzielona jest na sektory, a czas w każdym z nich mierzony jest osobno. Za wyniki na poszczególnych odcinkach, a także za zajętą pozycję, przyznawane są punkty w skali do dziesięciu, a ich suma stanowi o ostatecznym miejscu w tabeli. Nieco przekombinowane, ale dzięki temu interesujące.

WYTYCZNE

Zwyczajne kończenie wyścigu na pierwszej pozycji to nie jedyny sposób, w jaki DIRT 2 pozwala zdobywać punkty XP. Z pomocą przychodzą tak zwane Misje, choć ta nazwa jest niefortunna i może być myląca. Otóż chodzi nie tyle o to, żeby w trakcie wyścigu spełnić jakiś warunek, ale by na przestrzeni kariery zaliczyć znane od początku zadania. W praktyce przypomina to wariację na temat acziwmentów. Przykładowo, Persistence zlicza czas spędzony za kierownicą i nagradza punktami doświadczenia po osiągnięciu konkretnej wartości. Pozostałe misje biorą pod lupę między innymi dystans przejechany na dwóch kołach, długość skoku czy liczbę obrotów auta wokół własnej osi – wszystko liczy się w sumie, a nie w trakcie jednego przejazdu. Każda z misji ma pięć poziomów, więc nie można doić punktów doświadczenia w nieskończoność na jednym triku i trzeba w końcu wziąć się za pozostałe. Na szczęście jest przy tym sporo zabawy, bo cóż może być bardziej satysfakcjonującego niż obowiązek rozwalenia kilkuset obiektów w trakcie jazdy?

WIDOK PRZEZ OKNO

Czas spędzany przy nowym Colinie to sama przyjemność, również z uwagi na absolutnie topową oprawę audio-wizualną. Choć nie mogę powiedzieć, by od czasu pierwszej części dokonał się przełom, gra wygląda wyraźnie lepiej. A przede wszystkim: dużo efektowniej. Na uwagę zasługują w pierwszej kolejności efekty świetlne. Wszystkie – poczynając od promieni słonecznych przebijających się przez korony drzew, poprzez refleksy na tafli wody, na reflektorach rozświetlających mroki nocy kończąc – prezentują się fenomenalnie. Warto wybrać widok z kabiny (świetnie wykonanej, nawiasem mówiąc) i zobaczyć jak cienie rzucane przez przydrożne drzewa wdzierają się do wnętrza i jak pracują wycieraczki. Pozostałe elementy wykonano zresztą nie mniej pieczołowicie: trasy są ogromne i pozwalają sięgnąć okiem aż po horyzont, a pięknie wymodelowane fury rozpadające się na części przy mocniejszych dzwonach to uczta dla oczu.

Pomimo bycia wzrokowcem, nie pozostałem głuchy na dźwiękową oprawę gry. A ta jest nie mniej ująca. Ścieżka dźwiękowa to szybkie i energetyczne, choć niezbyt ciężkie granie, dzięki czemu z jednej strony zagrzewa do walki o pierwsze miejsce, a z drugiej nie powoduje bólu głowy. Mimo wszystko szkoda jednak, że nie ma możliwości spersonalizowania playlisty.

Różnej maści efekty dźwiękowe wypadają równie dobrze, choć gdybym był marudny, to zażyczyłbym sobie nieco ostrzej ryczących silników. Ale to detal. Wspomniałem wcześniej, że gwiazdy ekstremalnych sportów użyczyły swoich głosów na potrzeby gry. Dotyczy to nie tylko komentarzy przed i po wyścigu, ale także w jego trakcie. Jeżeli wcześniej gracz zawiązał znajomość z danym kierowcą to, gdy zbliży się do niego na trasie, usłyszy ostrzeżenie, dobrą radę czy coś w tym guście. Łyżką dziegciu w dzbanie miodu jest jednak fakt, że komentarze czasem mają się średnio do wydarzeń na torze. Raz usłyszałem od pewnej laski najszczersze przeprosiny zaraz po tym, jak zepchnąłem ją z trasy. No, ale kto zrozumie kobiety?

PORÓWNANIE

Doskonale zdaję sobie sprawę, że w tym miesiącu ukazał się nowy Need For Speed, wcale nie gorszy od DIRTa. Przed fanem samochodówek stoi więc trudna decyzja, który tytuł wybrać. Myślę, że odpowiedź zależy przede wszystkimi od tego, jaki rodzaj wyścigów preferujecie: na asfalcie czy po bezdrożach. Ponieważ jeśli spojrzycie na oprawę, model jazdy czy tryby rozgrywki, znajdziecie plusy i minusy po każdej ze stron. Można powiedzieć, że mamy w tym miesiącu problem dobrobytu, ale osobiście nie mam nic przeciwko tego typu komplikacjom. Dzięki konkurencji mam pewność, że kolejny NFS i DIRT nie będą odcinaniem kuponów od sukcesu poprzedników. ■■

OCENA 8.7/10

+ PIĘKNA OPRAWA, RÓŻNORODNA KARIERA, MODEL JAZDY
– BRAK SPLIT-SCREENA, CZASEM NIERÓWNY POZIOM TRUDNOŚCI

PAMIĘĆ COLINA WIECZNIE ŻYWA

CHWAŁA W SIECI

Analogicznie do doświadczenia zdobywanego podczas kariery, działa system Sławy obowiązujący w trybie online. Wiadomo przecież, że nie chodzi o to, by dobrze się bawić, ale by pokazać, kto zasługuje na większy szacun. Punkty składające się na Fame Level kolekcjonuje się na trzy sposoby. Pierwszy to zaliczanie misji identycznych, jak te z World Tour, tylko po prostu liczonych w wypadku multiplayera osobno. Druga droga, najbardziej oczywista, to wygrywanie wyścigów w Pro Tour – trybie rozgrywki online, gdzie fury i trasy dobierane są automatycznie gra. Na koniec zostają jeszcze turnieje, w których bierze udział każdy posiadacz gry podłączony do Internetu. Co tydzień pojawia się nowe wyzwanie, a po siedmiu dniach gra samoczynnie tworzy tabelę wyników i przydziela nagrody.

NIE MOGŁO BYĆ ZA TANIO Drugi DIRT to z założenia bardzo wesoła ścigałka. W związku z tym uszkodzenia wyglądają poważnie, a przy tym efektownie, ale czynią niewielkie szkody. Dwie awarie jednocześnie to rzadkość.

CLIMAX? Twórcami Overlorda są pracownicy Triumph Studios. Climax przygotowali wersję na Wii i jak widać, całkiem nieźle im to wyszło. Dlaczego o tym wspominam? Bo Climax robią Silent Hill: Shattered Memories i Dark Legend jest przedsmakiem tego, co (przynajmniej od strony technicznej) zrobią z kultowym horrorem. Zrywki animacji do poprawy!

OVERLORD: DARK LEGEND

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: Miło popatrzeć na wysokiej jakości grę na Wii od niezależnego producenta. I to dosłownie, gdyż Dark Legend należy do najśliczniejszych gier na tą konsolę, nawet jeśli miewa problemy z płynnością animacji. Szkoda tylko, że czarny humor nieco stracił na wyrazistości przy zmianie platformy, choć wciąż nie jest to gra odpowiednia dla najmłodszych lub wrażliwych. Jeśli nie macie dostępu do wersji na HD-geny, spokojnie możecie zainwestować w spin-off przygotowany dla Wii.

ZŁY WŁADCA POKAZAŁ SWE JASNE OBLICZE

Określenia hardcore'owiec i casual bardzo szybko weszły do słownika graczy i sami nawet zbyt często ich używamy. Ostatnio poznałem nowe, stanowiące hybrydę obu – hardcasual. Dotyczy ono gier, które są banalne w obsłudze i krótkie, a jednocześnie o wiele bardziej rozbudowane (bliżej im do „prawdziwych gier") niż Wii Play, Eye Toy, czy Scene It! Dobrym przykładem jest zrecenzowany gdzieś obok Batman: Arkham Asylum. Takie „hardcasualowe" gry na Wii mogłyby zachęcić do grania ludzi, którzy kupili konsolę Nintendo i wyjmują ją z szafy tylko po to, by włączyć Wii Sports Resort dzieciom, albo kiedy wpadną znajomi. Nowy Overlord jest właśnie jedną z nich.

WIILOT WŁADZY

Zamiast przenosić Overlord II z Xboxa 360 i PlayStation 3 na Wii, Climax stworzył Dark Legend od początku, dopasowując rozgrywkę, grafikę, sterowanie oraz projekty poziomów i misji do możliwości konsolki. Głównym bohaterem jest zły, mroczny, nastoletni Overlord, który dopiero rozpoczyna karierę władcy minionów – złośliwych stworów posłusznie wykonujących jego rozkazy. Gra jest TPP akcji z elementami strategii. Chodzi o to, żeby to miniony, a nie ich pan, walczyły narażając życie. Są ich cztery rodzaje i każdy ma sobie właściwe cechy, które należy nauczyć się wykorzystywać: brązowi dobrze walczą; czerwoni gaszą ogień lub go podkładają i atakują fireballami z daleka; niebiescy jako jedyni nie toną; zieloni neutralizują trujący gaz. Początkowo na usługach bohatera są tylko brązowi, dostęp do reszty gracz otrzymuje stopniowo, jest zatem dużo czasu, żeby nauczyć się wykorzystywać ich zdolności i ogarnąć świetne sterowanie. W przypadku Overlorda wiilot robi różnicę – gałka analogowa służy do poruszania bohaterem, pilotem wskazuje się dokąd mają udać się miniony, jaki przedmiot podnieść, co zniszczyć i kogo zaatakować. Przycisk C centruje kamerę za plecami Overlorda, ewentualnie można samemu nią poruszać przytrzymując C i machając wiilotem, ale na szczęście rzadko potrzebowałem tej opcji, bo jest bardzo powolna i pożytku z niej wielkiego nie ma. Krzyżak służy do przełączania się pomiędzy poszczególnymi minionami. To wszystko zebrane do kupy daje sterowanie niemal idealne – można jednocześnie wskazywać różne cele, wzywać posiłki, a do tego jeszcze samemu walczyć (cios zadaje się naciskając Z albo machając nunchukiem) i rzucać czary. Niby skomplikowane, a w rzeczywistości bardzo intuicyjne. Aż chce się grać.

ŁATWO I PRZYJEMNIE

W odróżnieniu od wersji na mocniejsze konsole, kampania w Dark Legend jest dużo bardziej liniowa, dzięki czemu zawsze wiadomo dokąd iść i co robić. Bohater włada również mniejszą grupką minionów – maksymalnie może ich być tylko dwadzieścia pięć. Plus jest taki, że dobrze ich widać i łatwo dostrzec czym się zajmują i z kim walczą. Minus? Nie ma żadnego! Niby mniejsza armia to mniejsza siła ataku, ale akurat w tej grze zupełnie tego nie czuć. Stwory nieźle radzą sobie w walce, a jeśli padną – zawsze można przywołać nowych. Tych nigdy nie brakuje, w przeciwieństwie do Overlorda na mocniejszych konsolach. To dużo łatwiejsza gra, a jeśli dodać do tego fakt, że bohater bardzo szybko dorabia się góry złota, za którą może kupić potężniejszą broń i zbroję oraz zwiększyć statystyki minionów, ukończenie Dark Legend to kaszka z mleczkiem dla doświadczonego gracza. Ku mojemu zdumieniu, nie znudziłem się i dobrze bawiłem aż do końca. Gra pęka w około osiem godzin, w tym czasie można zrobić kilka zadań pobocznych, nadarza się również okazja dokopania zabawnym bossom – czarownicy latającej na miotle (trzeba ją strącić rakietą) albo Czerwonemu Kapturkowi, który ma więcej wspólnego z wilkiem niż może Wam się wydawać. Skłamałbym jednak, gdybym napisał, że gra zmusiła mnie do wysiłku, w jakimkolwiek momencie.

DO SIECI Z TYM

Dark Legend to dobre wprowadzenie do świata Overlorda i gier w ogóle. Z drugiej strony gracze lubiący wyzwania nie mają tu czego szukać. Gdyby w Polsce działały wypożyczalnie, wtedy gorąco poleciłbym Wam dzieło Climax na weekend – dla relaksu i odstresowania się przy czarnym humorze, który został tylko odrobinę złagodzony na potrzeby wersji na Wii (różnica jest taka, że miniony nie mordują fok i nie sikają na wszystko, ale wciąż kochają demolkę i przebieranie się w różne głupie ciuchy). Gra jest zabawna, bardzo dobrze wygląda (choć nieprzyjemne przycinki animacji zdarzają się trochę zbyt często), no i ma świetne sterowanie. Możecie kupić, choćby po to, żeby spróbować przekonać do gier kogoś bliskiego. Szacun dla Climax, pokazali się od dobrej strony i z tym większą niecierpliwością czekam na ich Silent Hill: Shattered Memories. ■■

WIEM, GDZIE IDĘ Autorzy gry wzięli sobie do serca uwagi graczy narzekających na brak minimapy w „dużych" Overlordach i zadbali, by takowa znalazła się w Dark Legend. Wystarczy nacisnąć 2 i od razu wiadomo, dokąd się udać.

OCENA **7.0/10**

+ STEROWANIE, HUMOR, PROJEKTY MISJI. ŁATWA I PRZYSTĘPNA
- NIECO ZA ŁATWA I NUDNAWA. RWĄCA ANIMACJA

POPROSZĘ WIĘCEJ TAKICH GIER NA WII

Rozliczamy Rhiannę

W poprzednim numerze mogliście przeczytać wywiad z Rhianną Pratchett, autorką m.in. scenariusza do Dark Legend. Humor chyba odziedziczyła po ojcu, bo w świecie Overlorda wszystko jest na opak – zębowa wróżka przychodzi po mleczaki do piernikowej czarownicy, która do zwabiania dzieci do chatki wykorzystuje niecnego sprzedawcę cukierków; Czerwony Kapturek to tak naprawdę królowa wilków; bard wychwala w pieśni... Dynię. Scenariusz nie jest ósmym cudem świata, to po prostu zabawna historia pozbawiona głębszego sensu. I bardzo dobrze, bo Dark Legend jest przyjemną, wesołą grą i lekka fabuła pasuje do niej idealnie. Rhianna wie, co robi.

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Eidos
- Producent: Rocksteady
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Mógłbym wprawdzie wytknąć twórcom kilka niedoskonałości, ale prawdę mówiąc nie mam najmniejszej ochoty. Batmanem kieruje się po prostu zbyt przyjemnie, żeby się czegokolwiek czepiać. Poza tym gra oferuje wszystko na bardzo zadowalającym, choć nie zawsze absolutnie topowym poziomie. Sutą bijatykę, nieliche emocje, zgrabną komiksową fabułę i naprawdę genialny dubbing – nigdy bym nie przypuszczał, że Mark „use the Force, Luke" Hamill może być tak świetnym Jokerem. Nie zabrakło też kilku naprawdę dobrze pomyślanych niespodzianek. Można się nieźle zdziwić, a nawet przestraszyć. Polecam wszystkim fanom Batmana. I nie tylko. **9/10**

BATMAN ARKHAM ASYLUM

MROCZNY RYCERZ DOKONAŁ NIEMOŻLIWEGO. PRZEŻYŁ NOC W ZAKŁADZIE DLA OBŁĄKANYCH ARKHAM I WYSTĄPIŁ W NAJLEPSZEJ GRZE O KOMIKSOWYM SUPERBOHATERZE

Cieszę się, że gra o Batmanie na podstawie filmowego „Mrocznego Rycerza" nie powstała. Byłaby niewątpliwie gniotem, jak niemal każda gra na filmowej licencji, a zamaskowany mściciel i jego odwieczny rywal Joker zasługują na coś lepszego niż występ w crapie. Poza tym, „Dark Knight" wart jest obejrzenia tylko ze względu na niezapomnianą rolę Heatha Ledgera, natomiast sam pomysł, żeby osadzić akcję w rzeczywistym, teraźniejszym świecie, jest totalnym nieporozumieniem. Tym bardziej cieszę się, że niezależne angielskie studio Rocksteady tworząc Arkham Asylum inspirowało się komiksami, animowanym serialem i po części także filmami Burtona. Zaraz, jakie studio? No właśnie, dla większości graczy nazwa tej firmy nic nie znaczy i z niczym się nie kojarzy, co normalnie byłoby złą wiadomością, bo po mało znanych ekipach można spodziewać się wszystkiego, poza tym, że uda im się stworzyć grę wyjątkową, świetną, dopracowaną i niezapomnianą. Ale, jakby na przekór, właśnie takie jest Arkham Asylum, a Rocksteady lada dzień będzie na ustach całej branży i wszystkich graczy.

POWAŻNY DOM

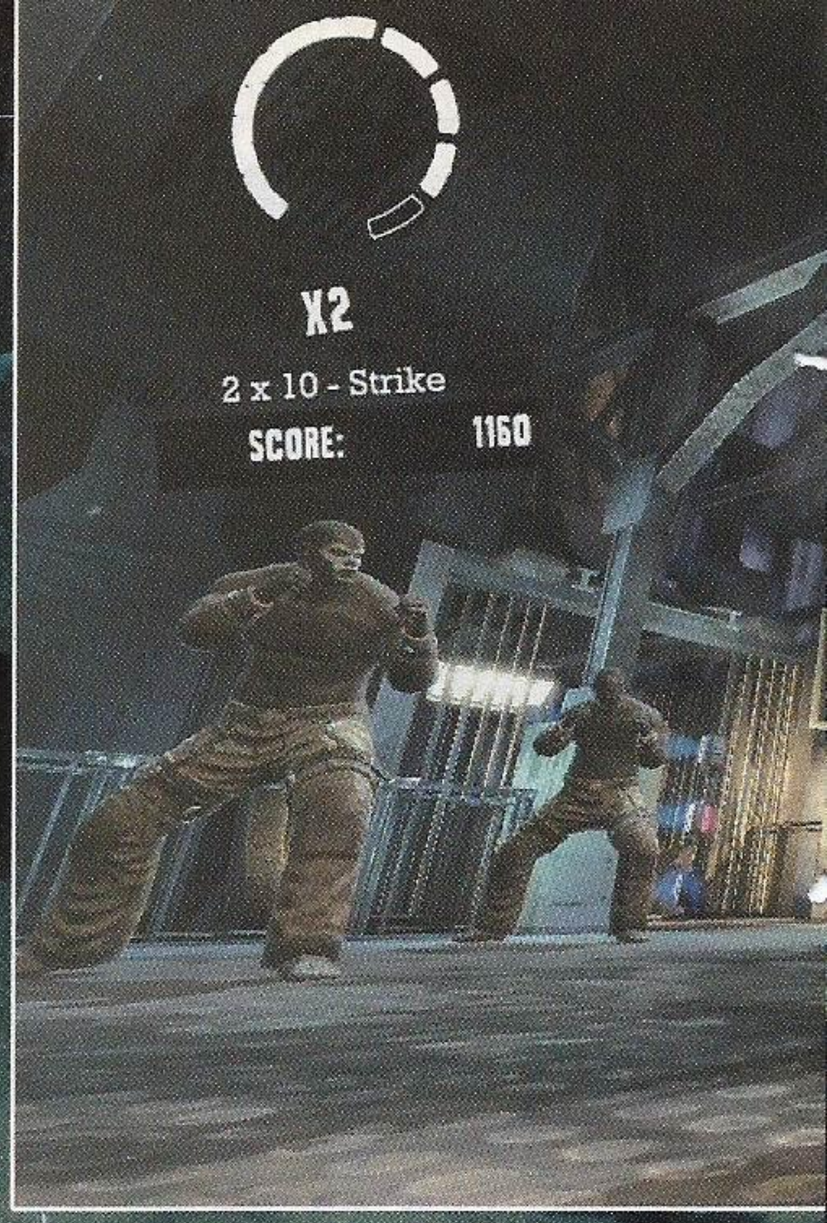
Joker zwabia Batmana do słynnego więzienia-psychiatryka dla superzłoczyńców, a następnie przejmuje kontrolę nad wyspą więżąc tym samym Mrocznego Rycerza w środku. Ma niby jakiś tam przerażający plan zaszkodzenia mieszkańcom Gotham City, ale gdyby naprawdę zależało mu na jego realizacji, zrobiłby wszystko, żeby trzymać „uszatego" z dala od Arkham. Ale kto powiedział, że Joker myśli racjonalnie? Tak naprawdę ściągnął Batmana do swojego „domu", żeby trochę się z nim pobawić i jak zwykle spróbować mu udowodnić, że zamaskowany bohater jest takim samym wariatem, jak zamaskowani złoczyńcy. Oni wszyscy mają obsesję na tym punkcie, uważają, że Batman jest równie stuknięty jak oni, o czym przekonałem się słuchając zapisów rozmów przeprowadzonych z nimi przez psychologów. Taśmy z nagraniami schowane są w różnych miejscach na całej wyspie i choć nie popychają fabuły do przodu, warto ich szukać, by lepiej poznać świrów, z którymi prędzej czy później przyjdzie się zmierzyć w walce.

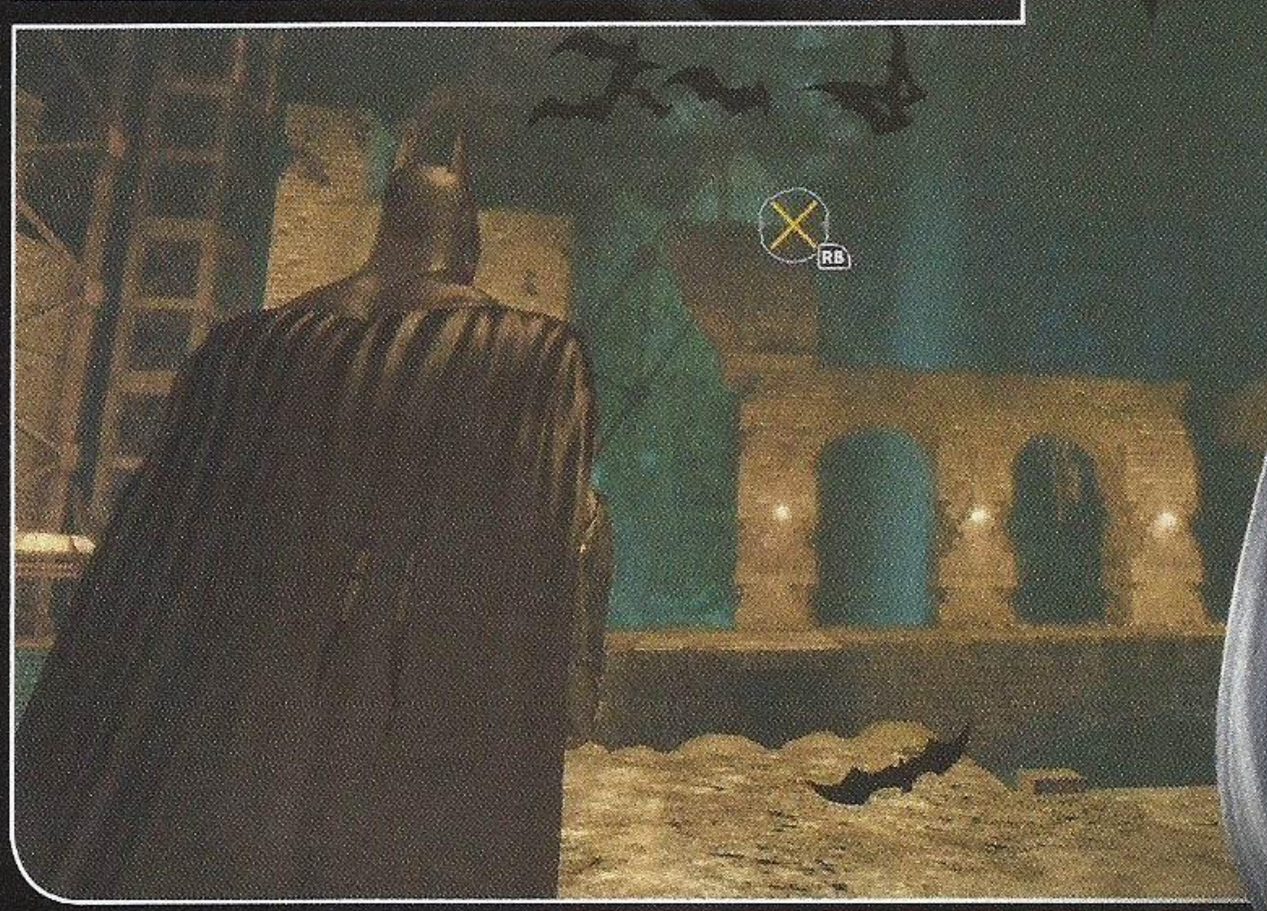
Nie nazwałbym Arkham Asylum kopalnią wiedzy o Batmanie, dla nowych w temacie, lub średnio zainteresowanych przygotowano krótkie notki o wielu mniej i bardziej znanych przeciwnikach Mrocznego Rycerza. Niestety, tylko część z nich pojawia się w grze, na występ pozostałych należy poczekać do sequela, który niewątpliwie powstanie. Świadczy o tym krótki filmik po napisach końcowych, ale i bez niego wiedziałem, że tak się stanie. Dzieło Rocksteady jest po prostu jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą grą o komiksowym bohaterze i na pewno będzie duże ciśnienie na kontynuację. Co nie oznacza, że Anglicy posiedli wiedzę tajemną i potrafią zrobić świetną grę o każdym superherosie, a druga część Batmana będzie równie udana.

Kluczem do sukcesu Arkham Asylum było umieszczenie akcji na terenie przerażającego zakładu, niemal całkowicie odciętego od świata. Nietoperz nie musi jeździć Batmobilem po Gotham, ani tym bardziej ganiać po dachach, więc twórcy poziomów i projektanci rozgrywki musieli zastanowić się jedynie nad tym, co zrobić, żeby bieganie po niewielkim i ograniczonym terenie było zabawne przez kilkanaście godzin. Przy tworzeniu sequela będą musieli ostro się wysilić, żeby znaleźć równie dobrą miejscówkę. Chyba, że zaprojektują więzienie Arkham od nowa i ponownie zaproszą tam graczy, ale mocno w to wątpię.

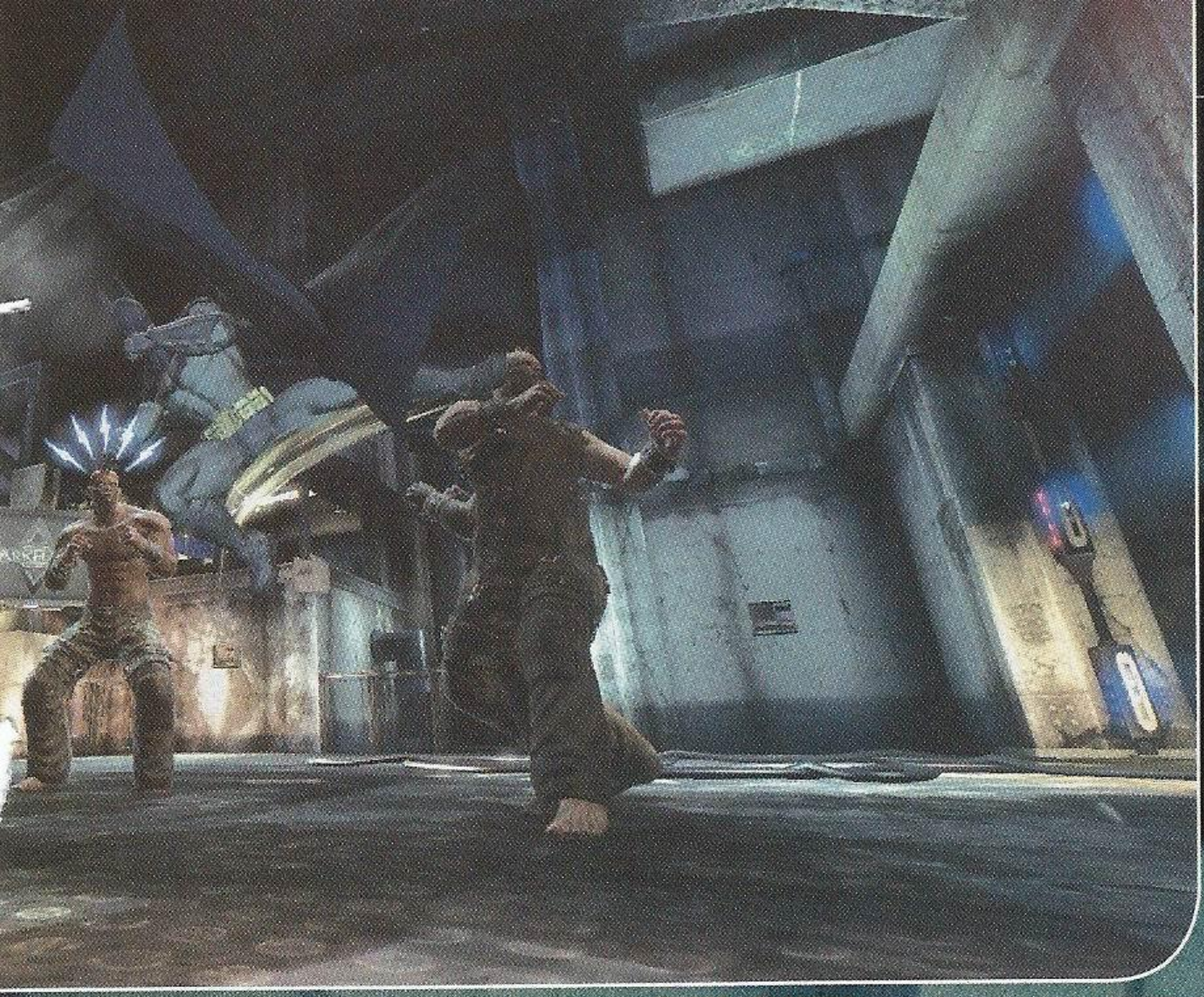
NA POWAŻNEJ ZIEMI

Wyspa podzielona jest na trzy części: Arkham West, North i East. W każdej znajduje się jeden lub dwa budynki, wieżyczki strażnicze i dodatkowe miejscówki, o których pozwolę sobie nie pisać, bo zepsułbym niespodziankę. Nie napalajcie się, spacer po małym placu to jedyna namiastka otwartego świata i dużych przestrzeni. Akcja toczy się głównie w budynkach, kanałach lub skalnych tunelach. Zaletą tego



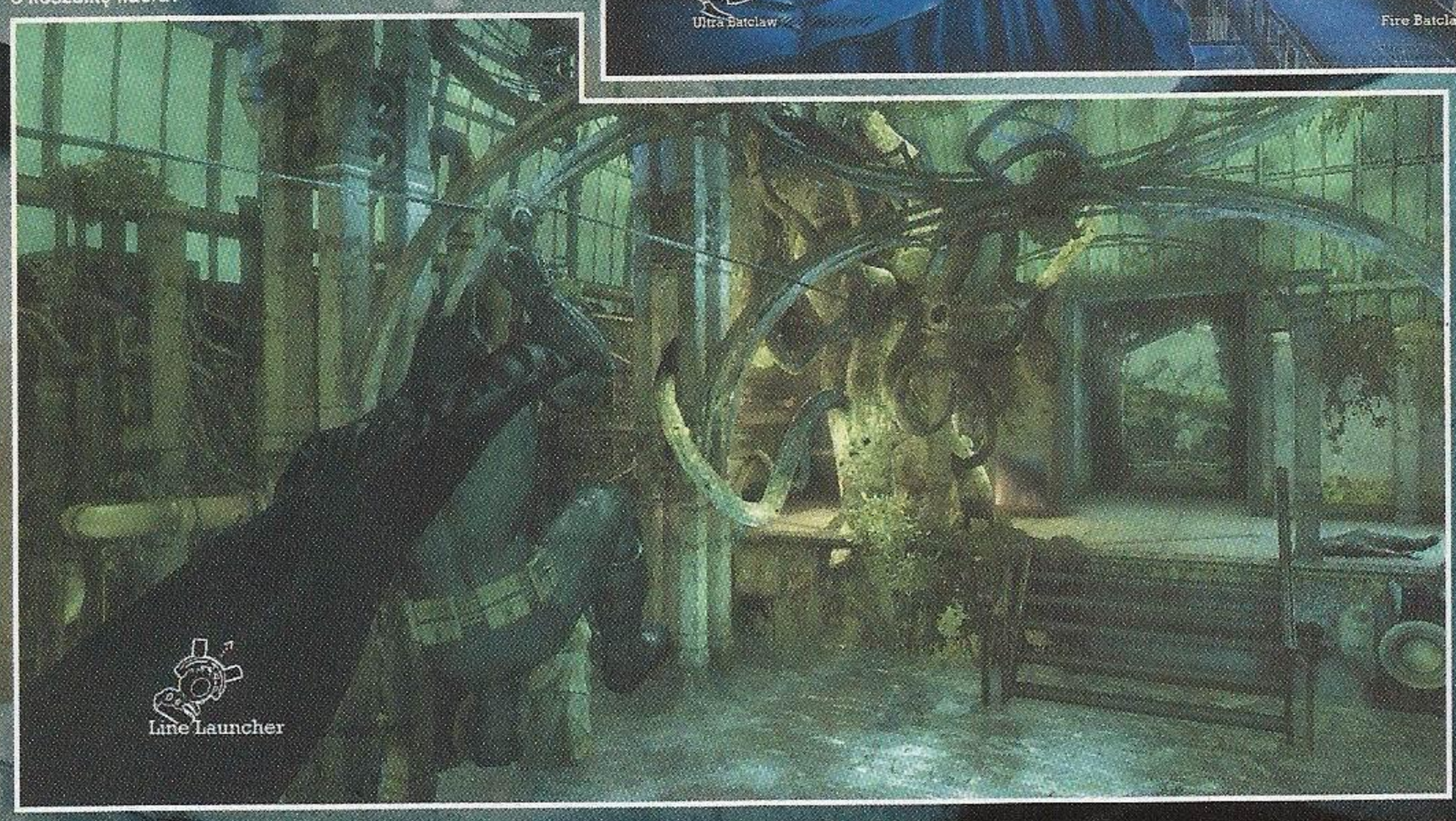


WSPINACZKA Zdarza się, że Nietoperz nie może polegać na lince z hakiem i musi wspinać się i skakać nad przepaściami niczym rasowy bohater platformerów. W przypadku, gdy powinie mu się noga i spadnie, i tak wystrzeli linę. Tak łatwo nie zginie.



BATGADŻET Ultra Batclaw odblokowuje się dopiero w drugiej połowie gry. Podoba mi się pomysł systematycznego wprowadzania usprawnień. Dzięki temu gra pozostaje świeża i nie nudzi się nawet po dziesięciu godzinach.

ZMIERZ SIĘ I WYGRAJ O Challenge Mode wspomniałem w tekście. Nie są to trudne zadania, wyzwanie polega na tym, żeby zaliczyć je jak najszybciej. Im lepszy wynik, tym wyższa pozycja na leaderboardsach. Gotowi walczyć o koszulkę lidera?



rozwiązania jest przede wszystkim błyskawiczny czas doczytywania tekstur.

Gra działa na silniku Unreal 3, który z rozległymi przestrzeniami nie radzi sobie najlepiej, za to w zamkniętych pomieszczeniach pokazuje pazury. Ani razu tekstury nie ładowały się na moich oczach, co często zdarzało się w Gears of War, tylko czasami przy przechodzeniu do kolejnego pokoju następowała chwilowa przerwa na doczytanie danych. Rocksteady dokładnie przestudiowali możliwości silnika UE3 i wykorzystali je na piątkę z plusem.

perzowi kręgosłup, jest jednym z superzłoczyńców próbujących dokopać bohaterowi, ale walki z nim i wszystkimi innymi bossami są łatwe. Może nie aż tak łatwe, że pokona ich Wasza babcia (choć nigdy nie wiadomo, sprawdźcie bloga Old Grandma Hardcore), ale naprawdę trzeba wysilić się, żeby dać się zabić. Jeśli gracie od dłuższego czasu i oczekujecie jakiegoś wyzwania, najlepiej od razu zacznijcie zabawę na poziomie trudności hard, bo normal jest bardzo prosty i nadaje się w sam raz, żeby wprowadzić kogoś do świata gier.

kruje ich potężnymi ciosami, od czasu do czasu popisując się fachową dźwignią. Trudniej robi się, gdy gangole atakują większą grupą, w której niektórzy mają noże albo pałki rażące prądem. Wtedy duszenie przycisku ataku bez ładu i składu nie zdaje egzaminu.

Problem pojawia się, gdy sługusy Jokera sięgają po karabiny i shotguny. Trzeba zaczaić się i zdjąć ich po cichu, albo chociaż na tyle szybko, że gdy pozostali zorientują się, co się dzieje, uciec w bezpieczne miejsce – podciągnąć się na linie na wystającego ze ściany gargulca, albo ukryć w szybie wentylacyjnym. Przeciwników można zdejmować po cichu na kilka sposobów, choć na normalu rzadko kiedy musiałem ostro kombinować i sięgać po inne środki niż zawieszenie zbira na gargulcu, czy atak kopniakiem z powietrza. Można się zakraść i poddusić ofiarę, posmarować cienkie ściany i sufity wybuchowym żelem, a następnie zdetonować, gdy cel znajdzie się w zasięgu rażenia. Łatwiej robi się po odblokowaniu nowych gadżetów. Potrójny batarang pozbawia przytomności aż trzech łotrów, a czwarty w tym czasie dostaje kopniaka na dobranoc. Sonic batarang z kolei wydaje dźwięk zwabiając w ten sposób przeciwników w pułapkę (na przykład podłogę wysmarowaną żelem wybuchowym). Jego usprawniona wersja nawet wybucha. Jeśli więc

DETEKTYW

Batman jest fajny i ma odjechane gadżety, a jego maska pozwala mu widzieć w specjalnym trybie „detektywistycznym", dzięki czemu dostrzega to, czego nie widać gołym okiem. Na przykład widzi przez ściany i od razu wie, czy przeciwnicy mają broń palną. Dostrzega wyraźnie słabe ściany, które można wysadzić, a także kratki od szybów wentylacyjnych oraz gargulce. Może też skanować różne przedmioty. Ma to niewielkie zastosowanie, czasami trzeba coś zbadać, żeby odnaleźć trop porwanego i odnaleźć go po śladach, ale to tylko dodatek i w ogóle nie trzeba przy tym myśleć – ot, przedmiot do zeskanowania widać jak na dłoni, a później ślady same wskazują kierunek i idzie się po nich jak po nitce do kłębka.

DZIEŁO ROCKSTEADY JEST PO PROSTU JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH, JEŚLI NIE NAJLEPSZĄ GRĄ O KOMIKSOWYM BOHATERZE I NA PEWNO BĘDZIE DUŻE CIŚNIENIE NA KONTYNUACJĘ

Wielokrotnie śmiałem się z ogromnych, przesadnie napakowanych bohaterów gier Epic, ale w przypadku Batmana wyszło to grze na dobre – Mroczny Rycerz ma bicepsy większe niż moje uda, więc nawet walka z dziesięcioma osiłkami nie stanowi dla niego wyzwania. Masakruje też kilku większych zbirów, subbosów zmutowanych pewną substancją, o której coniecco będą wiedzieć fani komiksów, zwłaszcza tych, gdzie występuje Bane. Człowiek, który złamał Nieto-

ARGUMENTY SIŁOWE

Zabawa polega głównie na kopaniu tyłków gangsterom. To bułka z masłem, w walce wręcz zadanie gracza sprowadza się do naciskania przycisku ataku i kontry w odpowiednim momencie, czasami trzeba odskoczyć albo ogłuszyć przeciwnika peleryną. Batman sam dobiera odpowiednie ciosy. Wierzcie lub nie, ale właśnie na tym polega cały „fun", walki wyglądają dokładnie tak, jak w filmach. Nietoperz ma oczy dookoła głowy, bez problemu przechwytuje ciosy atakujących od tyłu, płynnie przechodzi od jednego zbira do drugiego i masa-

w starciu Batman kontra zbiry ktoś ma przekichane, na pewno nie jest to Bruce Wayne.

Od czasu do czasu pojawiają się utrudnienia: nie da się skorzystać z gargulców, bo przymocowano do nich bomby wybuchające chwilę po tym, gdy Batman na nich usiądzie; innym razem bohater musi stanąć do otwartej walki, więc najpierw powinien wytrącić przeciwnikowi broń batarangiem, a później szybko kasować każdego, kto spróbuje ją podnieść; zdarza się, że przeciwnicy grożą zabiciem zakładników, gdy tylko zobaczą Nietoperza, więc absolutnie nie można dać się im zauważyć. Te drobne i rzadkie urozmaicenia wystarczą, żeby gra cały czas bawiła. Poza tym walka nie jest najważniejszym, a na pewno nie jedynym elementem rozgrywki. Oprócz niej bawiło mnie szukanie ukrytych przejść, korzystanie z gadżetów i rozwiązywanie zagadek Riddlera.
Po skończeniu gry jeszcze dwie godziny biegałem po wyspie próbując znaleźć wszystkie przedmioty ukryte przez Edwarda Nigmę.

PRZECHWYT I KONTRATAK Walki są proste, ale wyprowadzenie czterdziestociosowego combosa to nie lada wyzwanie. Im bardziej starałem się ładnie walczyć i kontrować, tym częściej obrywałem.

KILKA LUŹNYCH UWAG
o sprawach ciekawych, a niekoniecznie ważnych

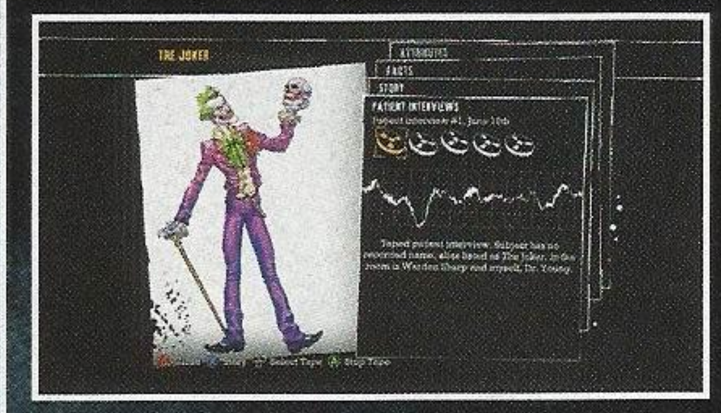
Chciałem opisać walki z bossami, ale to przecież jeden z najciekawszych elementów gry, więc powstrzymałem się. Zamiast tego proponuję kilka ciekawostek. O mapach Riddlera nie piszę, bo będziecie oszukiwać. To jak korzystanie z opisu, tfu.

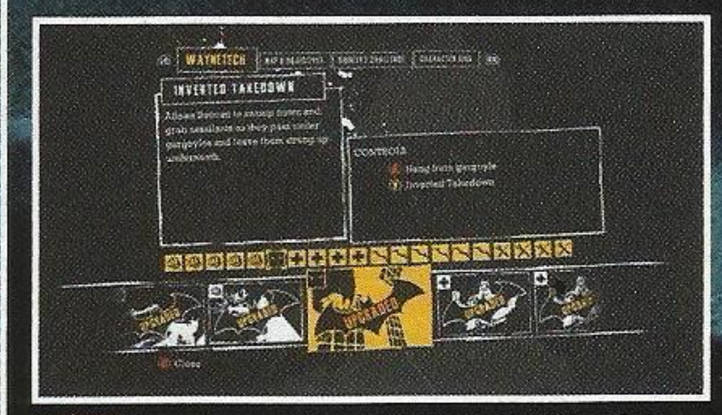
Glide Kick, to atak z powietrza powalający każdego przeciwnika. Leżącego trzeba szybko dobić, bo podniesie się i będzie wypatrywać Batmana, a dojrzy go nawet pod sufitem. Nietoperz sam ustawia się żeby trafić cel, nawet jeśli ten jest w ruchu. Raz tylko zdarzyło się, że zbir schował się za słup i go nie trafiłem.

Pytajnik widoczny jest tylko w trybie detektywa. Zawsze jest tak narysowany, że kropka znajduje się w innym miejscu niż reszta – tutaj na balustradzie na balkonie, z którego widać pozostałą część znaku. Trzeba się dobrze ustawić żeby powiodło się skanowanie. Kamera w tym, o dziwo, nie pomaga. A przez całą grę spisuje się tak dobrze.

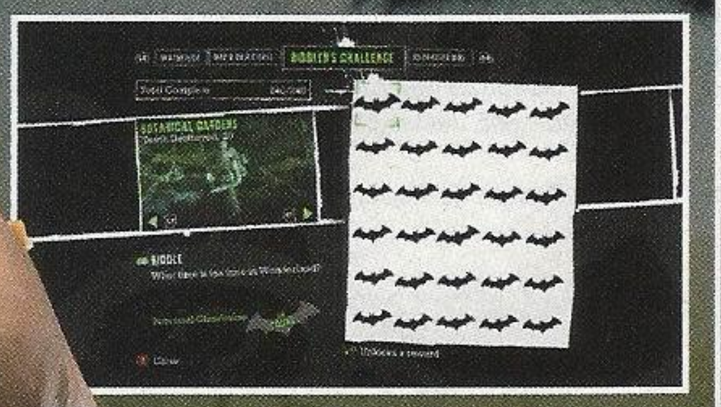
Gra nie jest bardzo brutalna, Batman oczywiście nikogo nie zabija, a jedynie pozbawia przytomności jakimś majestatycznym, ale potężnym uderzeniem. Gdy na placu boju pozostanie jeden zbir, finisher pokazywany jest na zbliżeniu. I tutaj czasem wychodzi przenikanie obiektów i zła detekcja kolizji.

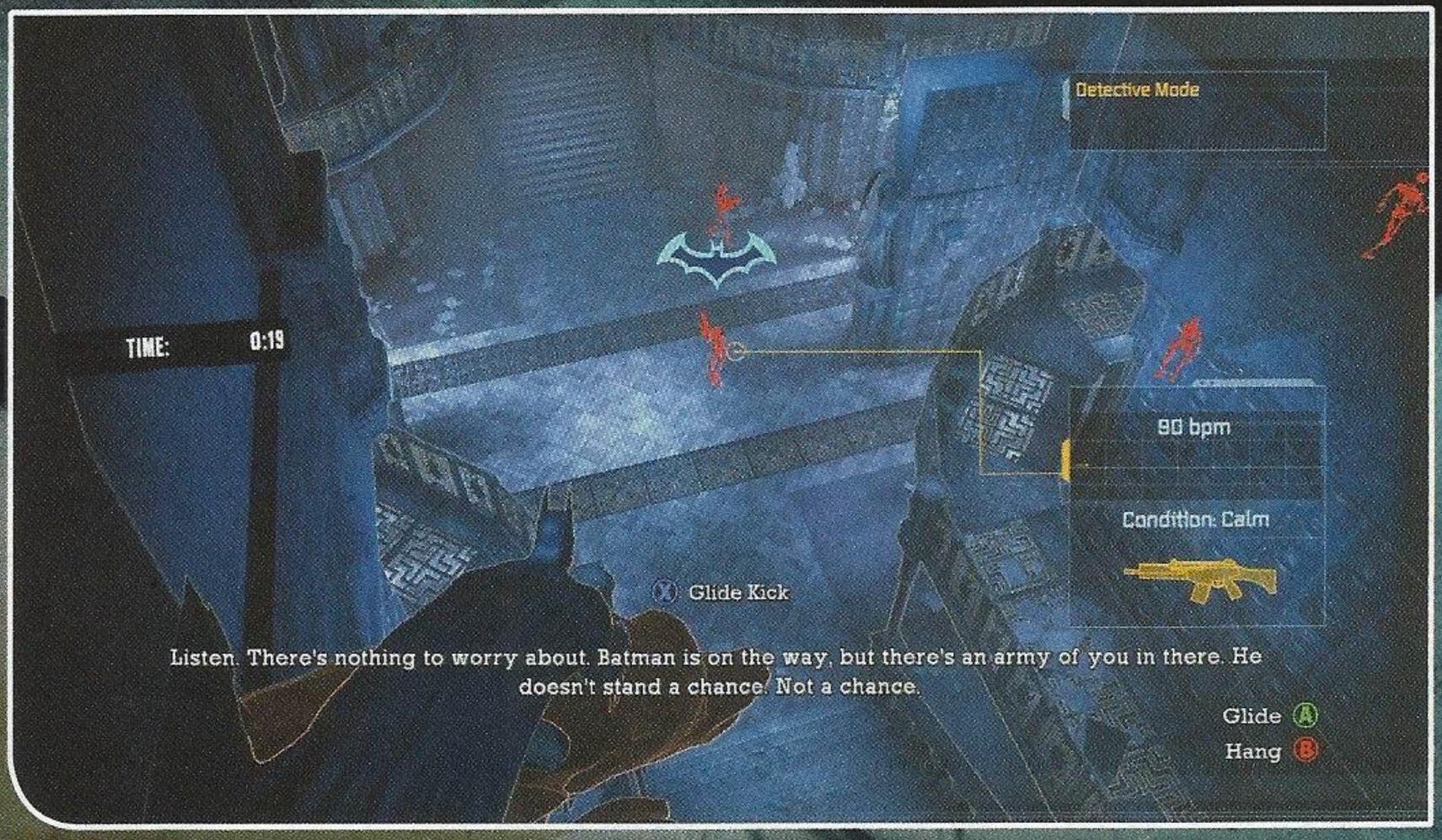
Arkham Asylum mogło być największą interaktywną batencyklopedią, ale tak się nie stało. Odblokowuje się kilka modeli postaci, a także krótkie biografie wielu złoczyńców, którzy niestety w grze nie występują. Dowiecie się, że Bane złamał Batmanowi kręgosłup, ale w jaki sposób Nietoperz wyzdrowiał już nie.





TAŚMY Nagrania z rozmów psychiatrów ze złoczyńcami nie pozostawiają wątpliwości, co do ich kondycji umysłowej.





DETEKTYW BRUCE Tryb detektywa można włączyć w każdym momencie, by podejrzeć, gdzie znajdują się przeciwnicy. Na czerwono zaznaczeni są uzbrojeni dranie. Gadżet podaje nawet ich tętno. Gdy zaczynali się bać, czułem się potężny.

GŁOWA PEŁNA POMYSŁÓW

Niepotrzebnie obawiałem się, jak twórcy rozwiążą problem backtrackingu, czyli biegania po swoich śladach. Poradzili sobie doskonale. Przebiegając przez niektóre pomieszczenia zastanawiałem się po co pod sufitem umieszczono rury, po których mogę chodzić, jeśli w ogóle nie muszę z nich korzystać, albo dlaczego kratka do szybu wentylacyjnego jest tak wysoko, skoro i tak nie mogę się tam dostać. Później, gdy te same pomieszczenia wypełniał gaz, a ja miałem już gadżet umożliwiający chwytanie się owych kratek, doceniłem kunszt projektantów poziomów i misji. Nie chcę za bardzo spoilować, sami przekonacie się, gdy już zagracie, napiszę więc tylko, że do większości pokojów, sal i korytarzy nie trafia się dwa razy w ten sam sposób. Bardzo sprytnie ograniczono liczbę gadżetów dostępnych od samego początku. Z czasem Batman zdobywa kolejne, a te pozwalają mu dostać się w nowe miejsca. Może wystrzelić linę i przejechać na niej nad przepaścią trzymając się karabińczyka. Jest też mocniejsza wersja wspomnianego wcześniej gadżetu umożliwiającego chwytanie kratek od szybów wentylacyjnych – Mroczny Rycerz może dzięki niej zrobić dziurę w cienkiej, naruszonej ścianie, na przykład na suficie. Z kolei gadżet otwierający elektryczne zamki przydał mi się podczas nerwowej akcji, kiedy musiałem uratować dwóch policjantów zawieszonych na linach nad wodą pod prądem, a następnie uciec z zamkniętego pomieszczenia zanim wybuchła bomba. Jeśli miałbym o coś prosić Rocksteady, to tylko, żeby w drugiej części było więcej tego typu atrakcji. Wiem, że pomysłów im nie brakuje, przekonałem się o tym, gdy poszedłem w odwiedziny do Killer Croca i musiałem poruszać się po cichu, żeby go nie zaalarmować. Ale i tak jestem zadowolony, zwłaszcza po spotkaniach ze Strachem na Wróble. Są niezapomniane, totalnie inne od reszty gry. Psycho Mantis byłby dumny... Verdammt! Autorzy gry proszą, by nie zdradzać tajemnic Scarecrowa, więc na tym poprzestanę.

KLUCZEM DO SUKCESU ARKHAM ASYLUM BYŁO UMIESZCZENIE AKCJI NA TERENIE PRZERAŻAJĄCEGO ZAKŁADU, NIEMAL CAŁKOWICIE ODCIĘTEGO OD ŚWIATA. NIETOPERZ NIE MUSI JEŹDZIĆ BATMOBILEM PO GOTHAM, ANI TYM BARDZIEJ GANIAĆ PO DACHACH

TWARDZI ZAWODNICY

Wystarczyłby świetny design poziomów, filmowe walki, świetne gadżety, pomysłowy backtracking, nawet ten niski poziom trudności, dzięki któremu grę chłonie się jak dobry, ale lekki film „do popcornu". Jednak jest coś lepszego, co sprawia, że Arkham Asylum kopie tyłki. To kapitalne oddanie atmosfery komiksów, filmów i serialu animowanego. Batman jest niezłomnym twardzielem, który sługusów Jokera, jak sam mówi: „zjada na śniadanie". Nie boi się Killer Croca, nie poddaje się Strachowi, rośliny Poison Ivy nie robią na nim wrażenia. Głos podkłada Kevin Conroy – Batman z animowanej serii. Towarzyszą mu Mark Hamill, genialny w roli Jokera, oraz Arleen Sorkin w serialu i grze użyczająca głosu Harley Quinn. Lepszej ekipy Rocksteady zebrać nie mogło. Joker jest szajbnięty, jego głos dobiega z megafonów i za bardzo nie wiadomo, czy przeszkadza mu, że bohater psuje mu plany, czy go to bawi. Świr raz zabija własnych podwładnych, a innym razem podpowiada im, gdzie znajduje się ich towarzysz, którego właśnie powalił Batman. Świetna, klimatyczna muzyka wywołała u mnie ciarki na plecach, choć zabrakło charakterystycznego motywu, z którym kojarzą mi się filmy i serial o Batmanie. Nie można mieć wszystkiego. I tak dostałem wystarczająco dużo, żeby być zachwyconym. Za wcześnie jednak, żeby mówić o przełomie w grach na licencji, choć to już druga tak świetna gra po Ghostbusters. Ekipa Rocksteady poszła w dobrym kierunku, pozostaje poczekać i zobaczyć, co jeszcze są w stanie zrobić i czego ta lekcja nauczy innych. ■■

OCENA 8.7/10

+ BATMAN, JOKER, ATMOSFERA, PROJEKTY POZIOMÓW, GRAFIKA, ITD
− SPORADYCZNE BŁĘDY W DETEKCJI KOLIZJI

GODZINA CHWAŁY MROCZNEGO RYCERZA

KONIEC. I CO DALEJ?

Ukończenie gry, zdobycie wszystkich gadżetów i usprawnień oraz zaliczenie wszystkich „wyzwań Riddlera" to osiemdziesiąt procent gry. Żeby dobić do setki trzeba wziąć udział w challenge'ach. Może to być konieczność zdobycia określonej liczby punktów podczas walk z kolejnymi falami zbirów, ale także ciche eliminowanie sługusów Jokera w określony sposób. Nie wystarczy wszystkich powiesić za nogi na gargulcach, żeby zaliczyć zadanie. Czasem trzeba zakraść się do ofiary i ją poddusić, innym razem ogłuszyć ją batarangiem i szybko dobić. „Wyzwania" odblokowują się dopiero po rozwiązaniu pewnej liczby zagadek, zniszczeniu sztucznych szczęk Jokera walających się po podłodze w budynkach zakładu, czy też po odnalezieniu znaków zapytania namalowanych na ścianach lub statuetek w kształcie pytajnika.

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

▶ Xbox 360 (XBLA) // Bethesda // 800 MSP

Dobra, stało się. Z początkiem sierpnia Bethesda wypuściła kompletujący grę, ostatni dodatek do trzeciego Fallouta. A przynajmniej obiecała, że ostatni. Przyznam szczerze, że tym razem będę trzymał ich za słowo, bowiem Mothership Zeta to zbrodnia na portfelu uzależnionych od marki graczy.

Zaczyna się niezgorzej. Autorzy trzymają się mocno swojej retrofuturystycznej wizji, będącej twórczym rozwinięciem charakteru poprzednich odsłon gry. Ukazaniu się obcych towarzyszy charakterystyczna dla lat pięćdziesiątych muzyczka grozy, a gdy wielkogłowi szaroskórzy otwierają jadaczki, dobiega z nich dziamgający jazgot kosmitów z pierwszorzędnego filmu „Marsjanie atakują". Zgodnie ze staroszkolnym podejściem, porwana świetlistym promieniem postać gracza ląduje na statku obcych, gdzie zostaje pomiziana prądem i poddana serii lewatyw. Pomiędzy tymi atrakcjami przewidziano kiblowanie w zimnej celi, w której mieszka pierwsza NPC używająca zrozumiałego języka. To za jej pomocą bohater daje nogę i zaczyna radosne zwiedzanie statku, tym razem bez uzbrojonego w sondę analną przewodnika. Na początku jest miło: bohater znajduje nagrania z przesłuchań ludzi porwanych na przestrzeni wieków, zwija nowy, ciekawy ekwipunek. Potem znajduje tego jeszcze trochę i walczy z hordami obcych i robotów. Dalej kolejne hordy. Do tego jeszcze tabun, na końcu kilka batalionów, wielkie bum i może zjeżdżać z powrotem na Pustkowie.

„Fabuła" tego dodatku to sekwencja liniowych korytarzy statku kosmicznego, urozmaicona walką z trzema wersjami tego samego obcego (w hełmie, bez, w szlafroku niewidzialności) plus robot. Około sześciu godzin łażenia po nudnych lokacjach (jest backtracking, a jakże) i łomotania przepakowanych pokurczów okraszone jest pięcioma postaciami, które wygłoszą trzy zdania na krzyż i są właściwie niczym więcej jak nośnikami fajnego ekwipunku (samurajska zbroja FTW). Nie ma tutaj żadnych wyborów moralnych (może poza tym, czy kropnąć bezbronnego samuraja, by zedrzeć z niego wspomnianą fachową zbroję), właściwie to nie ma tutaj żadnych wyborów – idzie się jak po sznurku. Wielkie rozczarowanie i pożegnanie z „trójką" w raczej kiepskim stylu. Oby do czwartej części Bethesda zatrudniła wreszcie scenarzystów. Jakichkolwiek, na Swaroga. **■■ sasori**

3.0/10

WIPEOUT HD FURY

▶ PlayStation 3 (PSN) // Sony // 36 zł

Tytuł tej gry jest kłamstwem, bo dodatek do Wipeouta HD zawiera nie tylko fury. To przede wszystkim trzy zupełnie nowe rodzaje zabawy i osiem tras zaczerpniętych z edycji gry na PSP. Recenzja tej pozycji wydaje mi się zbędna dla wszystkich, którzy posmakowali oryginału, bo na pewno sięgną po rozszerzenie.

Mam jednak nadzieję, że tym razem Wipeoutem zainteresują się także wszyscy inni, bo gra nieprzypadkowo jest jednym z głównych obiektów zazdrości posiadaczy konkurencyjnych platform. Po prostu jest kapitalna. Orgiastyczna grafika współgra z dynamicznym techno, a całość napędza wydajny silnik upłynniający rozgrywkę do 60 klatek. Tak przynajmniej było, bo niestety w Fury zdarzają się milisekundowe zacięcia – najczęściej w trakcie największej zadymy w trybie Detonator. To jedna z nowości, którą najprościej określić jako Zone z karabinem. Strzela się nie do przeciwników, ale do rozmieszczonych na trasie przeszkód, a gra wynagradza celność, więc nie warto marnować amunicji. Zone Battle jest dziwaczną wariacją, w której ściga się z oponentami i decyduje, kiedy przyspieszyć. Długo gubiłem się w tym kombinowaniu (lepiej teraz dać czadu czy bardziej naładować boosta?) i do końca mnie ten tryb nie przekonał. Najbardziej okazale wypada Eliminator, bo stawia na niszczenie wrogów – punkty przyznawane są także za pojedyncze trafienie, ale dopiero rozwalenie wroga daje ich odczuwalnie więcej. Kapitalnie wypada trik z natychmiastowym odwróceniem statku, kiedy jest się na czele stawki i pobrało się właśnie choćby uroczy zestaw rakiet. Wtedy wystarczy L1, by stanąć okoniem i posłać konkretnym wygrzewem w nadciągających wrogów. Bez wątpienia Fury zawartością przerasta niejeden sequel i wydanie trzech dyszek to kapitalna inwestycja. Kampania jest równie obszerna jak w oryginale, ale niestety znowu trzeba zaczynać od najwolniejszych pojazdów... Cóż, przynajmniej jest okazja, by nabić punkty lojalności mniej „objeżdżanych" ekip i poszerzyć dorobek skórek. Zawsze w odwodzie pozostaje wręcz orgiastyczne multi i oprawa, która solidnie testuje mózg na okoliczność epilepsji. Jesteście zdrowi? Zagrać w WHD Fury to obowiązek.

PS: Oddam duszę i talon na piwo za Star Wars Pod Racer 2 na silniku Wipeouta... **■■ Gonzo**

9.0/10

KILLZONE 2: MAP PACK BUNDLE

▶ PlayStation 3 (PSN) // Sony // 47 zł

Niedawno narzekałem, że Sony zażyczyło sobie aż 22 złote za zestaw jedynie dwóch map do Killzone 2. Później w tej samej cenie ukazał się drugi dodatek, a teraz wraz z premierą trzeciego na PSN trafił Map Bundle Pack, w którym znajduje się zawartość wszystkich trzech DLC (sześć map), za który trzeba zapłacić 47 złotych, więc dwie mapki są „gratis". Jeśli nie zaopatrzyliście się wcześniej w któryś z zestawów, ten jest właśnie dla Was. Co prawda prawie pięćdziesiąt złotych to wciąż niemało, ale zawartość jest jak najbardziej godna wydanych pieniędzy.

W skład Map Bundle Pack wchodzą dodatki „Steel & Titanium", „Flash & Thunder" oraz najnowszy „Napalm & Cordite". Drugi jest najlepszy, co jest o tyle zabawne, że obie mapy (Beach Head oraz Southern Hills) pochodzą z pierwszego Killzone i zostały przemodelowane na potrzeby KZ2. Co w nich takiego szczególnego? Pierwsza jest idealnym miejscem do otwartej, ostrej walki, choć jest też sporo osłon, za którymi można się skryć (wydmy, okopy). Druga jest rajem dla snajperów, a to dzięki kilku przekrzywionym budowlom, na które można się wspiąć i stamtąd prowadzić ostrzał. W pewnym momencie graczy oślepia błysk – właśnie wybuchła bomba atomowa i w stronę walczących zmierza fala uderzeniowa. Trzeba się ukryć, jeżeli nie ma się ochoty zostać cieniem na ścianie.

O zestawie „Steel & Titanium" już pisałem, przypomnę, że na szczególną uwagę zasługuje mapa na dwóch pędzących pociągach, pomiędzy którymi trzeba przeskakiwać. Idealna do szybkiej jatki. W „Napalm & Cordite" Guerrilla dostarczyli jedną małą mapę, na której nie ma gdzie się schować, a przeciwnik może zajść grającego z każdej strony; gdy właduje się na nią tłum 24 graczy, robi się totalny chaos. Zwłaszcza, kiedy ktoś podniesie miotacz ognia. Można chwilę pograć, ale lepiej zainteresować się Arctower Landing. Duża miejscówka na 32 osoby. Można spokojnie obsadzić kilka korytarzy i dachy budynków, rozstawić wieżyczki w przejściach, a i tak zostaje sporo przestrzeni do otwartej walki. Na takiej mapie opracowywanie taktyki walki ma sens. Dla mapy z pociągiem, zestawu Flash & Thunder i Arctower Landing warto Map Bundle Pack kupić. Serwery nie świecą pustkami, więc jest z kim grać. **■■ Mielu**

7.5/10

GEARS OF WAR 2: DARK CORNERS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Microsoft // 1200 MSP

Road to Ruin to krótki epizod, który nie znalazł się w drugiej części Gears of War 2. Dlaczego? Bo jest po prostu słaby. Można go przejść na dwa sposoby – standardowo robiąc rozpierduchę albo po cichu, przemykając za plecami Locustów.

Skradanie w tej grze jest nieporozumieniem, nie ma nic fajnego w pozostawaniu ukrytym za osłoną, a następnie szybkim przebieganiu za plecami głuchych przeciwników, którzy nie potrafią zorientować się, że ktoś koło nich chodzi. Poza tym, umówmy się, w Gearsach chodzi o strzelanie, ostrą, twardą walkę, a nie działanie po cichu. Może gdyby sterowanie było przystosowane do skradania, a kamery pracowałyby tak, żeby dobrze pokazywać akcję, wtedy w Road to Ruin można było pograć po cichu. Polecam bawić się po staremu, czyli zrobić jatkę. Locuści wystawiają do walki kilku mocnych zawodników (wśród nich Boomerów), więc o stały dopływ adrenaliny nie trzeba się martwić. Warto pamiętać, że ten epizod został wycięty, dlatego po fabule nie należy spodziewać się niczego dobrego. Dwukrotne przejście tego dodatku (skradanie i strzelanie) zajmuje maksymalnie godzinę.

Mimo wszystko warto kupić Dark Corners, jeśli wciąż spędzacie setki godzin na graniu w Gears of War 2 w multiplayerze. Siedem nowych map to nie lada gratka, zwłaszcza, że kilka z nich jest naprawdę niezłych. Rewelacyjnie wygląda Nowhere, która skojarzyła mi się z Falloutem – ulice pokryte pyłem, zniszczona stacja benzynowa i kilka małych budynków. Szaleje też burza piaskowa ograniczająca widoczność. Allfathers Garden to z kolei mapa idealna dla snajperów, więc podziękowałem szybko za grę na niej i sprawdziłem pozostałe. Jest kilka małych, ale za to mocno pokręconych miejscówek, więc łatwo się zgubić i zarobić znienacka serią z gatlinga. Dark Corners można kupić osobno za 1200 punktów, jak również w zestawie All Fronts Collection za 400 MSP więcej. W jego skład wchodzi ten dodatek oraz wszystkie wydane do tej pory DLC dla Gearsów, więc jest to zacny kąsek za niewygórowaną cenę. Nowe mapy są niezłe, Nowhere naprawdę wymiata, no i jest jeszcze bonusowy Road to Ruin, w który można pograć, żeby zobaczyć dlaczego ta gra nie potrzebuje elementów skradankowych.

■■ Rock Harders

8.0/10

KING OF FIGHTERS XII

REBOOTY ZNANYCH SERII TO NAJNOWSZY TREND W ROZRYWCE

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: SNK
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIOD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: KoF XII najpierw bardzo mi się nie podobał, później wydał mi się szalenie interesujący i megagrywalny, a teraz uważam, że jest, niestety, niedopracowany. Postacie wyglądają świetnie, ale o wygładzaniu krawędzi w SNK chyba nie słyszano. Nie dostrzegłem tego wcześniej, po dłuższym ograniu twierdzę, że balans postaci jest beznadziejny i w rezultacie skupiłem się na graniu tylko kilkoma, omijając resztę szerokim łukiem. Pograłbym chętnie online, jednak lagi są dramatyczne, co mam nadzieję zmieni się, gdy producent dostarczy łatkę. No i jednak aren jest za mało, a żadna z nich nie robi tak doskonałego wrażenia, jak niektóre z SFIV. Tylko 6/10

Dwunasta część King of Fighters co prawda nie odcina się od poprzedników, ale brak jakiejkolwiek historii postaci i niewielki wybór fajterów plus nowoczesna oprawa wyraźnie sugerują, że mamy do czynienia z próbą odkurzenia legendy. Odkurzenia niedokładnego, bo w zakamarkach kodu został syf i nie trzeba mieć przenikliwości komisarza Halskiego, żeby dostrzec ile elementów pozostawiono sobie do dodania w jednej z przyszłych odsłon. Ciekawe czy za rok ukaże się King of Fighters XIII...

SUWAKI SĄ LEPSZE NIŻ GUZIKI

Na szczęście nie tknięto idei, aby pierwsze kilka godzin upłynęło mi na poznawaniu ciosów postaci, a gra SNK przez lata dorobiła się systemu walki na tyle skomplikowanego, że nie obędzie się bez sprawdzenia sposobów innych graczy w internecie. Bez ściemy – temu, kto dowiedzie opanowania wszystkich ciosów i taktyk, osobiście przyznam tytuł króla wojowników. Nawet mimo faktu, że wykastrowano ponad połowę ekipy i z 47 dobrych zawodników z „jedenastki" ostało się niewiele ponad 20. Przynajmniej stanowią ukłon dla najstarszych otaku, bo skład nawiązuje do najwcześniejszych części KOF. Mało kto to pamięta, ale „powrót do korzeni" prawie zawsze świetnie wygląda w materiałach marketingowych. Wyłącznie.

Bardzo rozczarował mnie brak jakiejkolwiek fabuły, bo zawsze czerpałem dziką przyjemność ze śledzenia parodystycznych filmików w mordobiciach. Obejrzenie cutsceny z jednooką, madonnowatą Mature? Sprawdzenie, co czeka madafakę z „kaloryferem" Shena Woo? Albo Ralfa „zobaczcie, on się nie mył wcale" Jonesa? Jak kończy (i jak szybko...) cycata Leona Heidern? Te pytania na razie pozostają bez odpowiedzi, co bardziej skłania mnie ku opinii, że taka edycja KOF powinna pojawić się do ściągnięcia z XBLA i PSN. Zwyczajnie szkoda płacić za niepełny produkt.

GANGBANG CZY BUKKAKE?

Symbolem KOF są pojedynki 3 na 3, co udanie zmusza graczy do eksperymentowania, bo nie można kosić wszystkich jedną przegiętą postacią. Zresztą kiperzy bijatyk z SNK kolejny raz pokazali klasę i wypuścili bardzo wyważoną odsłonę sagi, przez co można swobodnie sprawdzać wszystkich zawodników. Po K.O. na arenę wskakuje kolejny fajter i wszystko byłoby super, ale trzeba odczekać aż konsola przeładuje dane, co na tyle uderza w dynamikę zabawy, że jedynym sensownym rozwiązaniem jest instalacja gry.

Trzon systemu pozostał nietknięty (dwa rodzaje ciosów rękami oraz nogami), zdecydowanie postawiono na korzystanie z nowości, jaką jest Guard Attack. Bardzo podobny do pomysłu znanego ze Street Fightera IV, polegającego na wyczuciu przeciwnika i przechwycie wyprowadzanego ciosu, co z kolei umożliwia dotkliwe skontrowanie koleżki. Znakomite na walki z kumplem, który próbuje masherki, bo bardzo łatwo można go sprowadzić na ziemię i udowodnić, że nie warto bez przerwy atakować. Spodobał mi się sposób na często kucającego przeciwnika – postacie potrafią wykonać superwysoki skok, po czym spaść na oponenta i dobitnie pokazać kto tym razem jest górą. Dosłownie i w przenośni. Z drugiej strony kilkadziesiąt walk nie zbliżyło mnie do umiejętności stosowania Critical Countera – jak już mi się udało i po zebraniu kilku ciosów na klatę, odpowiedziałem ogniem, nie bardzo wiedziałem, jak to zrobiłem. W każdym razie wygląda to efektownie, najazd kamery i feeria rozbłysków wystarczająco robią, by docenić nową oprawę. Dużo częściej korzystałem z możliwości ładowania ciosów i przypieprzenia z większą mocą, ale naturalnie trzeba uważać, by nie wykorzystał tego drugi gracz. Kończąc wątek systemu, muszę ponarzekać na nadmiernie skomplikowane rzuty, które trzeba przyswajać od nowa. SNK, why?

NIE POTRZEBA ŻETONÓW

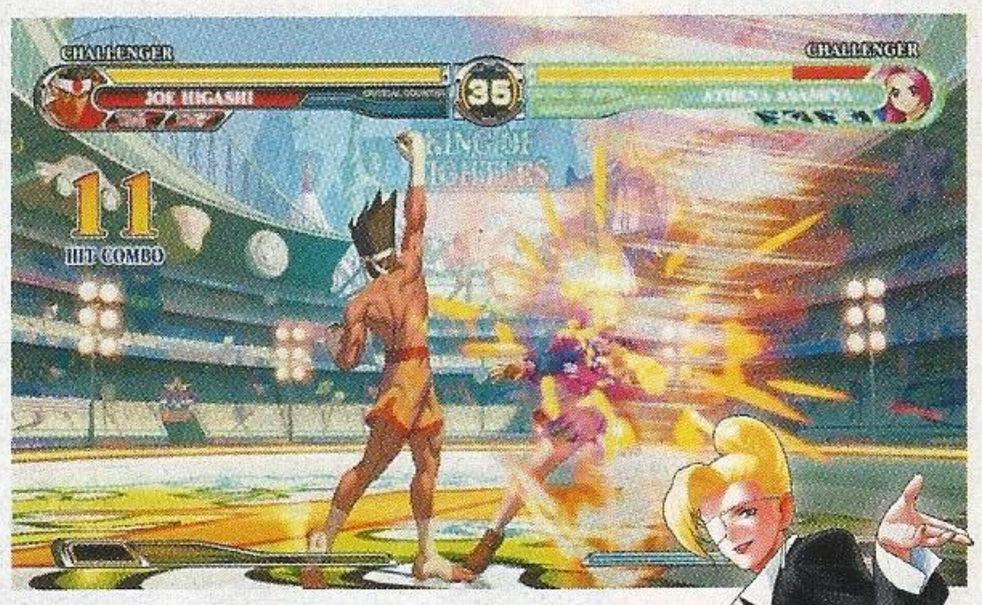
Areny można policzyć na palcach... jednej ręki, ale miejscówka francuska jest na tyle genialna, że można przymknąć na to oko. Na pierwszym planie dwóch spoconych gości, zaś w tle tłum wrzeszczących tłustych wielbicielek żabich udek, które obżerają się, skaczą z emocji i wykonują inne czynności w tempie, które zawróciłoby w głowie Kasparowowi. A Deep Blue pewnie by się zawiesił. Drugi i trzeci plan puszczono w szybszym tempie, ale walcząc i tak nie zwraca się na to uwagi – wystarcza, że jest bardzo kolorowy i nie zmniejsza przejrzystości bijatyki. Na początku każdy spada, nie inaczej jest w KOF XII i przygotujcie się, że najpierw będziecie przegrywać, ale z czasem poznacie tajniki systemu i zaczniecie się go uczuć. W SFIV zakochałem się od pierwszego wejrzenia, nowy KOF po paru godzinach jedynie zaskarbił sobie moją sympatię. Ot, pozycja dla fanów. ■■

OCENA 6.7/10

➕ NARESZCIE NOWA OPRAWA W SERII, SYSTEM
➖ POCIĘTA ZAWARTOŚĆ, PROBLEMATYCZNY ONLINE

ANI ULICZNY WOJOWNIK, ANI ŻELAZNA PIĘŚĆ

UP IN THE AIR Starcia w powietrzu warto opanować już na początku, bo stanowią ważny element systemu. Po skoku można wyprowadzić konkretnego kombosa.



Łączę, rozłączam

Jeśli Japończycy boją się powierzać tradycyjnych serii zachodnim developerom, niech chociaż zatrudnią kilku z nich do napisania solidnego kodu sieciowego. KOF to padaka online, notoryczne zrywanie partii i dramatyczne spowolnienia animacji wydają się krzyczeć „zostawcie net, to gra do kanapowego multiplayera". Rzeczywiście, lepiej jest zagrać przeciw kumplowi, ale skoro zabrakło fabuły, to wypadałoby jakoś inaczej przedłużyć żywotność gry. Niestety, na razie można o online zapomnieć, a rankingi przeznaczono chyba tylko dla testerów, którzy sprawdzają KOF w siedzibie SNK, bo poza nią po prostu nie da się grać. Liczna, bo co najmniej kilkuosobowa polska scena King of Fighters będzie niepocieszona.

NASZA KLASA
Twórcy dali się ponieść wyobraźni. Pojedynki między grubasami, osiłkami, diskodupami, pakerami i dewotami? Tylko w King of Fighters!

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY

„WIDOK RZEKI, W KTÓREJ UTONĘŁO TYLU SZKOPÓW, ZAWSZE MNIE USPOKAJA"

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: 1C
- Producent: Gajin
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Jak to powiedział Gonzo, dobrze, że to jemu trafił się Il. do recenzji, bo w redakcji brakuje miłośników tego typu gier. Ja pograłem z obowiązku, wystarczyło żeby zobaczyć naprawdę fachowo niszczące się samoloty i ślady po kulach pozostające w mojej maszynie. Chyba jednak bardziej podobało mi się Tom Clancy's Hawx, ale może dlatego, że tam latało się nowoczesnymi myśliwcami, a nie jakimiś antykami. A może po prostu była to prostsza gra. Tutaj trzeba umieć latać (czyt.: mieć doświadczenie w takich grach), żeby zarządzić. Dla fanów gatunku to pozycja obowiązkowa. 7/10

Wiele słów ciśnie się na usta po zagraniu w konsolowego Iła-2 i większość z nich jest bardzo entuzjastycznych, bo to nie tylko kapitalna gra samolotowa, ale jeden z ciekawszych, ładniejszych i grywalniejszych tytułów, jakie ukazały się w ostatnim czasie. Zobaczymy jak za miesiąc poradzi sobie Heroes Over Europe, ale Sturmovik to hegemon, któremu nie sposób zarzucić cokolwiek poważnego. Jasne, że kilka niedociągnięć się znajdzie, ale – cytując klasyka – czy są tutaj jakieś dociągnięcia? Zdecydowanie tak, i to w liczbie wydatnie przekraczającej normę – jeśli miałbym w tym miesiącu wybrać dwie gry, to obok Batmana mój wybór padłby właśnie na produkcję Gaijin Entertainment. To pozycja przeznaczona nie tylko dla lotniczych zboczeńców, na standardowych ustawieniach każdy będzie się przednio bawił.

CZESIO DO TABLICY

A przy okazji podszkoli się w temacie frontów II wojny światowej, choć autorzy wiedzą, że to temat oklepany jak panna młoda na wiejskim weselu i sprytnie to obeszli. W dodatku zrobili to najprościej jak można – sprzedali 70-letnią historię w takiej formie, jakby rozgrywała się wczoraj i opatrzyli całość świetnie zmontowanymi filmikami. Tylko Dexter Morgan nie zżyłby się z pilotami kolejnych samolotów, którzy w przerywnikach opowiadają o swojej rodzinie, przemyśleniach na temat wojny i imprezach w bazie po udanych bombardowaniach. To swojskie chłopaki rzucone do walki w niesprzyjających czasach i zachowujący się jak normalni ludzie. Uderzyło mnie zahaczenie w prostolinijnej grze o strzelaniu do nazistów o wahania pilota, czy przypadkiem wrogowie też mają córki i żony, do których chętnie by wrócili... Oczywiście nie podszyto tego pseudofilozofią i zaraz przychodzi otrzeźwienie, że walczy się w słusznej sprawie i tyle powinno gracza interesować. Nie spodziewałem się, że szybko łyknę fabułę, bo wcielałem się w kilka różnych osób, ale niech za najlepsze polecenie świadczy fakt, że rozpoznawałem je po imieniu, pomimo tego, że ich zdjęcia nie pojawiają się nigdzie w grze.

Autorzy nie poskąpili epickości i w kodzie zawarto obronę Londynu, walki powietrzne nad malowniczymi wybrzeżami Włoch, wykrwawianie się obu stron konfliktu pod Stalingradem, a na deser oczywiście zrobienie porządku ze stolicą III Rzeszy. Nigdy nie byłem fanatykiem historii, a w grach zdecydowanie wolałbym widzieć Wietnam niż lata 1939-45. Jednak wystarczyło podać je w formie Discovery Channel i podlać to sosem z osobistych wynurzeń przeciętnych postaci, żebym łaknął fabuły Sturmovika i zaczynał kolejną misję od razu po poprzedniej.

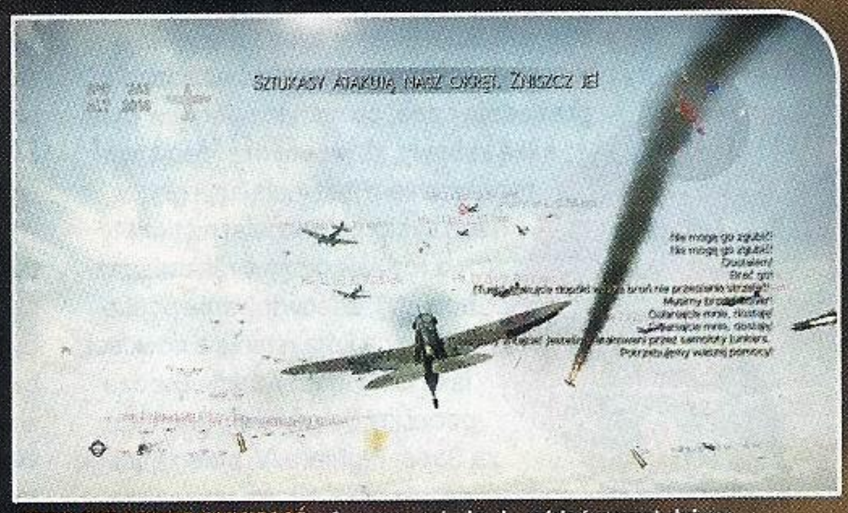
„BIRDS OF PREY, FLYING HIGH"

Niektórym recenzentom można zarzucać pustosłowie, szczególnie kiedy piszą „tego nie da się oddać słowami", bo przyznają się do swojej intelektualnej porażki. W pierwszym momencie chciałem tak właśnie dać wyraz umieszczonej na płycie miłości do samolotów, ale pokuszę się o rozwinięcie. Tu nie chodzi tylko o dokładne odwzorowanie modeli czy równouprawnienie sterowania zręcznościowego i symulacyjnego, ale kiedy widziałem jak autorzy przed misją bawili się konwencją, musiałem zdjąć przed nimi kapelusz. Nawet jeśli tymczasowo zastąpiłem go baseballówką. Sturmovik nawet laikowi udowodni, że lotnictwo to wyjątkowo wdzięczny temat do oglądania, scenki wprowadzające do misji urzekają, a developerzy nieustannie żonglują motywami. Raz można podziwiać sznur samolotów, kiedy indziej usiąść za sterami bombowca, by na koniec obserwować efektowne najazdy kamery podczas skrętu samolotu. Na papierze nie sposób oddać cząstki magii tej gry, ale na kilometr czuć, że fetysz programistów zaczynał i kończył się na lotnictwie.

W kampanii nie można wybierać sobie maszyn, wszystkie zostały przypisane do konkretnych misji. Jest odpowiednio różnorodnie, by nie narzekać i w spokoju oblatywać słynnego Spitfire'a Mk. II, kobylastego A-20G albo szybkiego jak komar Jaka-1B. Różnice między samolotami są bardzo dobrze wyczuwalne, nawet w przypadku „arcade" – ale to nie powinno dziwić, bo tryb zręcznościowy w porównaniu do Heroes Over Europe albo Blazing Angels to czysta symulacja. Można sobie świetnie zdać sprawę, co czuli Anglicy walcząc z super zwinnymi Messerschmittami, bo trzeba się mocno napocić, by usiąść im na ogonie i zestrzelić w klasyczny sposób. Oczywiście możliwości ataku jest multum, a najbardziej efektowna polega na „czołówce" z nadlatującym szwadronem przeciwników i strąceniu jednego z nich tuż przed dziobem własnej maszyny. Niezapomniany widok, kiedy pogruchotany i spalony wrak przelatuje kilka metrów nad głową, ale bardzo łatwo w zderzeniu stracić własną maszynę. W zależności od ustawień, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey pozwala w takim wypadku natychmiastowo pojawić się ponownie na mapie, ale nie omieszka odjąć kilku punktów. Rzutują one na przyznawaną po misji ocenę i wszelkie bonusy w rodzaju przebogatych wpisów w encyklopedii. Każdy domorosły podniebny maniak znajdzie w niej sporo informacji o historii różnych modeli maszyn czy drugowojennym podłożu fabuły.

LOTEM KOSZĄCYM NAD KORSYKĄ

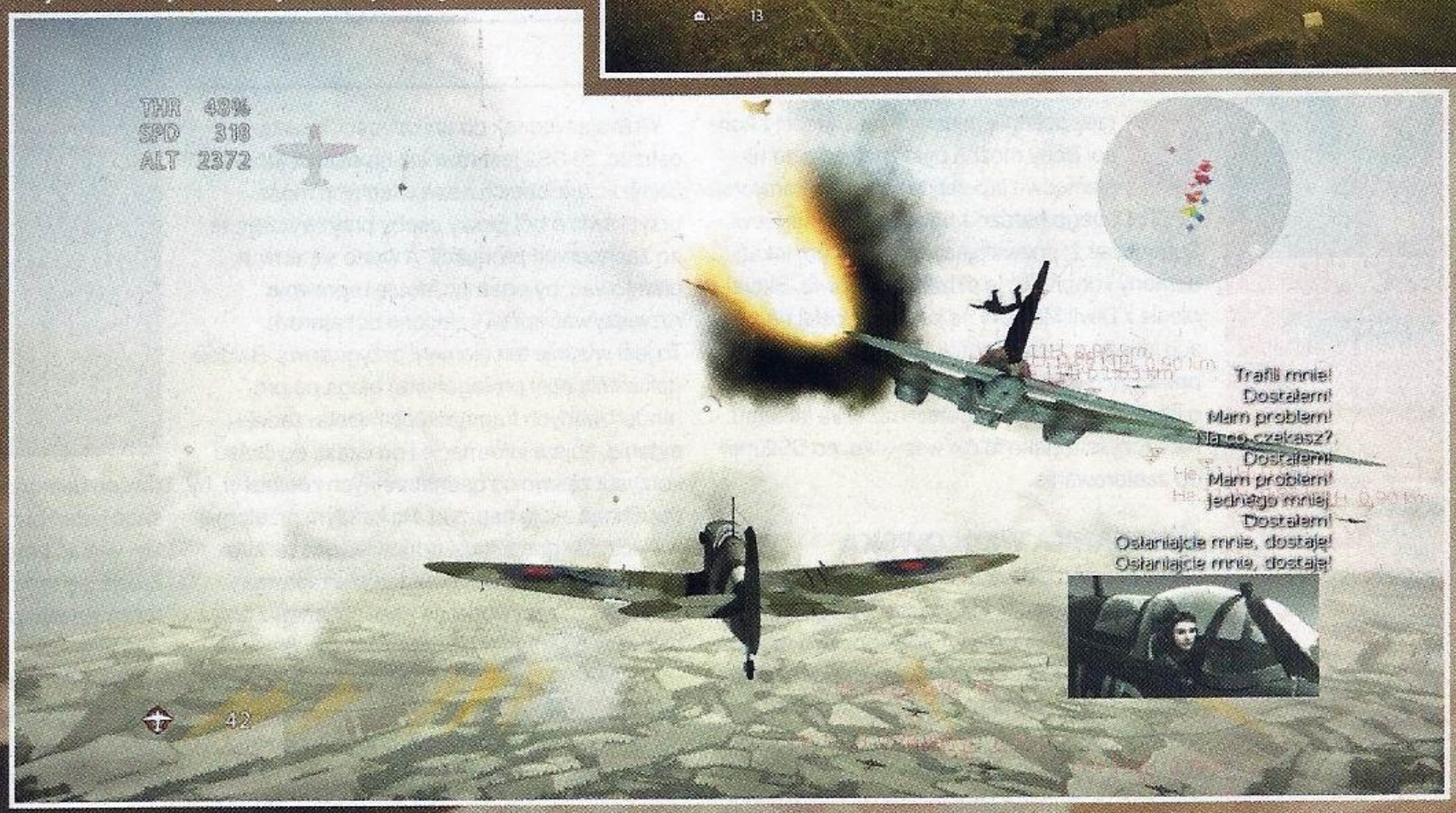
Przekrój terenów, nad jakimi lata się w Sturmoviku, jest imponujący, choć najczęściej będą to oblane słońcem wybrzeża. Jednak nie zabraknie scenerii zimowej, zaś wprost kapitalnie wygląda misja w nocy wśród ruchomych snopów światła rozbijających ciemność. Gra robi dobry użytek z bebechów konsol, chmury są cudownie przezroczyste i rozpraszają się, kiedy się przez nie leci. Świetnie wyglądają eksplozje wrażych maszyn albo dym sączący się z nich po trafieniu – szkoda jedynie,



JEST SIĘ CZYM CHWALIĆ Autorzy mówią, że widać nawet dziury po strzałach na samolotach, ale żeby to sprawdzić, trzeba grać na widoku zza samolotu, a tego nie robi żaden PROS!

GRAM NAZISTOM NA NOSIE Oderwane fragmenciki maszyn widać przez ułamek sekundy, moim zdaniem grze przydałaby się opcja powtórzenia konkretniejszych akcji, bo nie zawsze można uchwycić sedno efektowności.

MÓW DO MNIE, GUS Piloci często ze sobą rozmawiają, ostrzegają kiedy ktoś siada drugiemu na ogonie i generalnie zachowują się jak zgrana paczka. Można nawet podejrzeć imiona i nazwiska ziomków z ekipy, wszystko po to, by uczynić ich mniej anonimowymi. Udany zabieg.



że znacznie zwalnia wtedy animacja. To wyraźne niedopatrzenie, bo nie ma tego problemu w przypadku palących się zabudowań ani gdy na niebie walczy ze sobą kilkadziesiąt samolotów. Na podziwianie widoków czas można wyłuskać jedynie w chwilach zawracania, ale to wystarczy, żeby się nimi nasycić i... dojrzeć pewne uproszczenia. Zabudowania z bliska nie wyglądają bardziej imponująco niż stojące kartony różnej wielkości, statki także nikogo nie porażą szczegółowością. To drobnostki zauważane przez malkontentów, bo jako całość Il-2 Sturmovik prezentuje się wyśmienicie i robi dobry użytek z technologii. Na przykład w małej ramce w rogu widać lot spuszczonych bomb i bez problemu można wyróżnić miejsce, w które trafiły. Obszerny kod gry pozwolił też na wplecenie szczegółowych kokpitów będących dla większości ciekawostką, bo urealniając rozgrywkę zdecydowanie ograniczają widok.

Bardzo dobrze wypadło udźwiękowienie, pompatyczna muzyka Jeremy'ego Soule'a odpowiednio nastraja do walki, nie mówiąc o pełnych emocji i zaangażowania głosach innych pilotów. Nie tylko współtowarzyszy (ochoczo pochwalą za udaną akcję), ale też przeciwników („dostałem, dostałem!") – nareszcie Niemcy mówią po niemiecku, a Rosjanie cyrylicą. Polska wersja obejmuje tłumaczenie samych napisów, któremu nie można nic zarzucić poza brakiem synchronizacji w niektórych scenkach przerywnikowych. Uchybienie nie wpływa w żaden sposób na zabawę, kciuk w górę za pozostawienie fenomenalnych oryginalnych głosów, bo nawet Jarosław Boberek mógłby nie dać rady oddać ich dramatyzmu. Chociaż?

Misje nie sprowadzają się tylko do podniebnych potyczek, nieraz trzeba zbombardować wyznaczone cele czy ochronić sojusznicze statki. Brzmi przewidywalnie, ale akcja rozwija się w trakcie rozgrywki, dochodzą zadania poboczne, błyskawicznie zmienia się sytuacja na froncie i już jest ciekawie. Radzę jednak trzymać się kolejności wykonywania zadań, bo zdarzyło mi się je powtarzać tylko dlatego, że najpierw zestrzeliłem wrogów, a dopiero później zbombardowałem krążowniki. O jakości kampanii przekonałem się w chwili, gdy z duszą na ramieniu wracałem bombowcem z misji, a na ogonie siedziało mi kilka nieprzyjacielskich maszyn. Gra na szczęście pozwoliła przełączyć się na karabin umieszczony na ogonie i zestrzelić zaskoczonych wrogów. Tak jest cały czas i Il-2 nie daje się nudzić, a oprócz kampanii dostępne są pojedyncze misje, multiplayer, a samo przeskoczenie na sterowanie realistyczne zapewni godziny solidnej zabawy dla twardogłowych. Czy określenie gry wirtualnym pomnikiem lotnictwa brzmi zbyt górnolotnie? W porządku, Birds of Prey to wyśmienity kawałek kodu gwarantujący dobrą zabawę. Bez pudła. ■■

AUTORZY NIE POSKĄPILI EPICKOŚCI I W KODZIE ZAWARTO OBRONĘ LONDYNU, WALKI POWIETRZNE NAD WYBRZEŻAMI WŁOCH, CZY WYKRWAWIANIE SIĘ OBU STRON KONFLIKTU POD STALINGRADEM

OCZY DOOKOŁA GŁOWY Wciśnięcie gałki pozwala na obracanie kamery – można sprawdzić, czy atak był udany.

OCENA 8.2/10

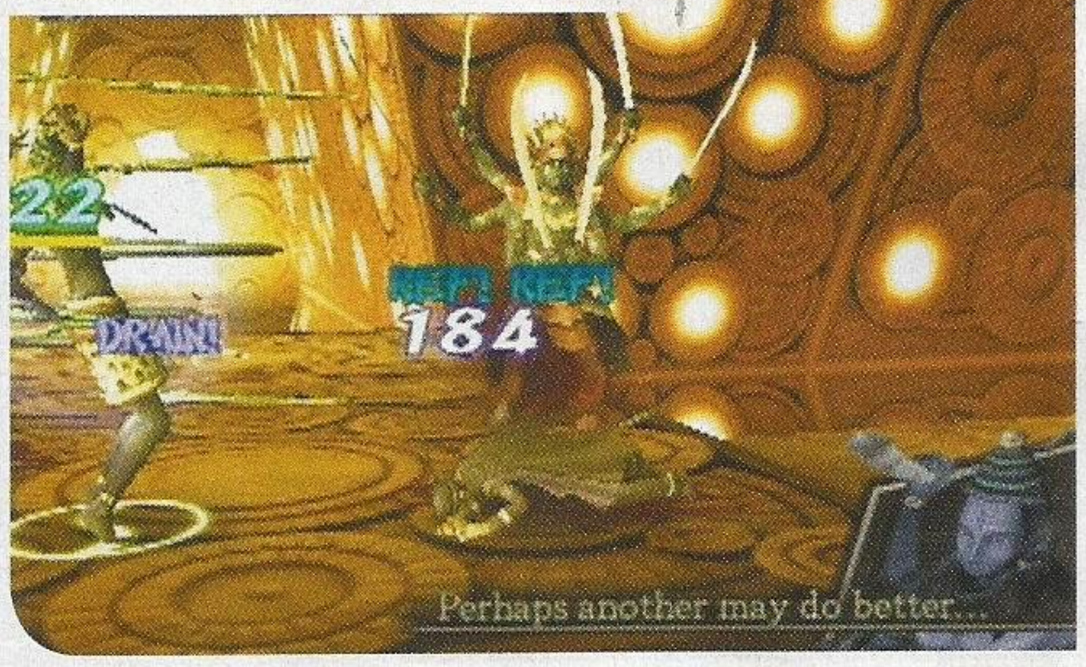
+ ŚLICZNA, DŁUGA, KLIMATYCZNA
− CZASEM POTRAFI CHRUPNĄĆ

UWAŻAJ, SZKOP NA „SZÓSTEJ"!

TŁUMNIE W POWIETRZU

Szesnastu pilotów jednocześnie w przestworzach to liczba nie do pogardzenia, a multiplayer widocznie przedłuża żywotność Sturmovika. Tryby nie są szalenie oryginalne, czemu trudno się dziwić, bo i tak większość graczy włączy Dogfight i Team Battle, w których chodzi o czysty wygrzew. Ale autorzy pokusili się też o zabawę w zajmowanie kolejnych lotnisk, choć konieczność wylądowania na każdym z nich zbytnio spowalnia zabawę. W Strike bombarduje się wrogie cele, ale powiedzcie szczerze – co przebije bezpośrednią rywalizację?

KOCI POMOCNIK
Przewodnikiem i towarzyszem głównego bohatera jest czarny kot, a dokładniej ktoś zaklęty w taką postać. W każdy razie, sporo gada, a nawet zapisuje w notesie wskazówki dotyczące śledztwa. Tak, pióro trzyma w pysku.



SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER 2

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Przeciętna grafika i brak lektorów dowodzą, że Atlus nie ma zamiaru wydawać za dużo pieniędzy tworząc gry na PS2. Czasy świetności tej konsoli skończyły się, choć wiele osób wciąż gra. No, ale kto widział ostatnio wielką kampanię reklamową innego tytułu niż Buzz! lub SingStar? Robienie drugiego FFX po prostu już się nie opłaca. Najważniejsze, że fabuła jest niezła, a system walki rządzi. 7/10

WOLAŁEM GDY PŁAKAŁ DIABEŁ

Przez ostatnie miesiące na starszej z konsol Sony można było znaleźć albo tasiemcowe japońskie rpg, albo konwersje z PSP. Dlatego bardzo zaintrygował mnie Devil Summoner 2, pozwalający graczowi posiekać demony i doprawić je okruszyną ołowiu. Skojarzenia z Devil May Cry są jak najbardziej na miejscu, a jednocześnie porównanie z klasykiem pokazuje, że PS2 teraz otrzymuje już tylko tytuły o klasę (jeśli nie dwie) gorsze niż kilka lat temu. Na szczęście sieka to nie wszystko, co DS2 ma do zaoferowania.

MIESZANKA WEDLOWSKA

Najnowsza propozycja Atlus to przemyślane połączenie siekanki, role-playa i przygodówki. Gracz wciela się w rolę tytułowego „przywoływacza" czartów, którego życiową misją jest ochrona Tokio przed demonami poprzez pracę w agencji detektywistycznej. Jeśli wydaje się to Wam nieco dziwne, to lepiej nie czytajcie dalej, gdyż gra niemal pod każdym względem jest w jakiś sposób dziwaczna. Choć może „unikalna" byłoby lepszym słowem. Już czas i miejsce akcji są bardzo nietypowe – Japonia w latach dwudziestych XX wieku to rzadko eksplorowany okres, w którym na każdym kroku stare miesza się z nowym. Dlatego też połączenie broni białej i palnej w tym przypadku pasuje idealnie do tła historycznego i nie jest tylko zachcianką producenta.

Wracając jednak do unikalności, muszę ostrzec, że DS2 jest również na wskroś japoński. Sama liczba ichnich nazw własnych może przyprawić o ból głowy osoby przyzwyczajone do zachodnich produkcji. A warto się w nich orientować, by ogarnąć fabułę i sprawnie rozwiązywać sprawy zlecane bohaterowi. To jest właśnie ten element przygodowy. Raidou (takie imię nosi protagonista) biega po prerenderowanych fragmentach miasta, zadaje pytania, zbiera informacje i od czasu do czasu korzysta ze swoich nadnaturalnych zdolności, by popchnąć akcję naprzód. Po każdym przełomie w śledztwie gracz musi odpowiedzieć na kilka pytań, podsumowujących dotychczasowe poszlaki, co przywodzi na myśl schemat z gier ekipy Cing (Another Code).

PO DRUGIEJ STRONIE

Jako się rzekło, Devil Summoner składa się z jeszcze dwóch istotnych części: rpg'a i slashera. A wszystko przez to, że każda z dzielnic stolicy ma swoją mroczną wersję, która roi się o demonów. Po wkroczeniu do tego świata, zaczyna się klasyczne dla Atlusa przemierzanie labiryntów, przerywane co chwilę walkami. DS2 hołduje starodawnym standardom, które stanowiły, że nie ma nic złego w losowych walkach co trzy sekundy. Tak się jednak składa, że pod koniec pierwszej dekady XXI wieku takie rzeczy strasznie irytują. Tyle dobrego, że po przeniesieniu na osobną arenę zaczyna się najciekawszy fragment gry. Raidou ma do dyspozycji dwa rodzaje ataku mieczem, blok, zestaw uników oraz spust swojego sześciostrzałowca. Większość gier na takim wachlarzu zagrań poprzestaje, ale tutaj to tylko preludium, ponieważ bohater potrafi przyzywać demony do pomocy. Najprościej mówiąc, działa to mniej więcej na zasadzie pokemonów, z tym, że walka toczy się w czasie rzeczywistym, a Raidou może korzystać z pomocy dwóch demonów jednocześnie. Wystarczy wcisnąć jeden przycisk, by zastopować rozgrywkę i wydać pomagierom odpowiednie rozkazy. Dzieje się dużo i efektownie. Ciekawe pomyślano także system pozyskiwania nowych potworów. Zamiast z nimi walczyć, należy z nimi negocjować i jeśli konwersacja przebiega pomyślnie, za drobną łapówkę dołączą do drużyny – opłatą może być jakiś przedmiot, energia życiowa bądź punkty mocy magicznej.

ŚPIEWKA PRZESZŁOŚCI

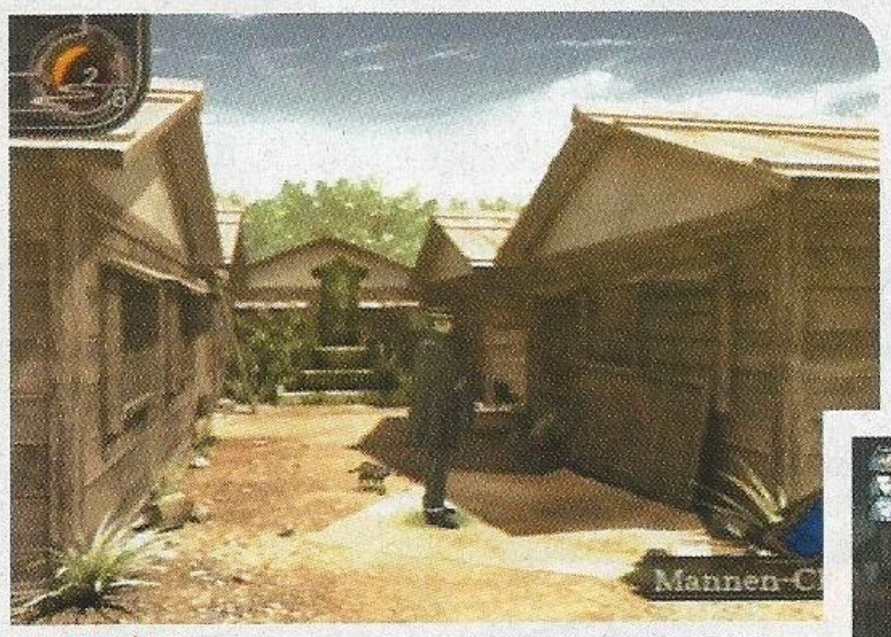
Największym problemem DS2 jest chyba fakt, że wygląda i brzmi okropnie. Nawet nieco jazzujący motyw przewodni potrafi odrzucić od konsoli po kilku godzinach. Nie pomaga całkowity brak lektorów, co przy tej ilości tekstu jest problemem. W rezultacie o oprawie dźwiękowej nie mogę powiedzieć dobrego słowa. Z grafiką zresztą jest niewiele lepiej. Ciężko mi było przestawić się na statyczne ujęcia kamery. Zresztą, średniej jakości prerenderowane lokacje źle współgrają z niskiej klasy obiektami 3D. A Raidou przenikający przez przechodniów wygląda wprost komicznie. Coś nie tak, przynajmniej w moim odczuciu, jest także z projektami postaci.

DS2 wygląda kiepsko nawet jak na normy poprzedniej generacji, ale jeśli zdecydujecie się zignorować swój zmysł estetyczny, możecie się przy grze nienajgorzej pobawić. Ma kilka denerwujących rozwiązań, czasami wydaje się za prosta, czasem za trudna, ale rozbudowany i oryginalny system walki potrafi zamaskować większość z tych wad. ■■

OCENA 6.7/10

+ PRZYGODÓWKA, RPG I SLASHER W JEDNYM
– LOSOWE WALKI, DZIWNA MUZYKA, KIEPSKA OPRAWA

DLA KONESERÓW



NIESZCZĘŚCIE Tematem przewodnim gry jest pech i szczęście. Fabuła w dużej mierze dotyczy niepokojącego zjawiska, że niektórym nagle zaczęło towarzyszyć niesamowite szczęście, kiedy innych prześladuje niewiarygodny pech. Widać jak na dłoni, że demony maczały w tym palce.

Rodzina

Drugi Devil Summoner należy do wielkiej atlusowej rodziny gier z serii Shin Megami Tensei, z której wywodzi się również tak chwalona na łamach NEO+ Persona. Co wspólnego mają te gry? Przede wszystkim występujące demony – większość (jeśli nie wszystkie) pojawia się w każdym spin-offie. Poza tym identyczne są nazwy czarów, dzięki czemu nie trzeba się ich uczyć na nowo, jeśli miało się już kontakt z serią. Swoją drogą, nazewnictwo opracowano w sposób doskonale logiczny. Przykładowo, Zio to podstawowy atak elektryczny rażący jednego wroga, zaś Mazio bierze na cel większą ich liczbę. Ziodyne to silniejsza wersja tego pierwszego, a Maziodyne to... sami wiecie. Prawda, że proste?

MARVEL VS. CAPCOM 2

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Capcom // 1200 MSP

Bijatyki cudem przetrwały przejście na nową generację konsol, bo w pewnym momencie wydawało się, że gracze tak bardzo wciągnęli się w świat strzelanin, że zapomnieli o tym niezwykle ważnym gatunku. Parę lat temu przy zakupie nowego sprzęt, mordobicie było jednym z obowiązkowych tytułów, dzisiaj już niekoniecznie. Czy więc takie pozycje, jak Marvel vs. Capcom 2 mają jeszcze rację bytu?

Oczywiście, że tak. Street Fighter zrobił swoje i fani przypomnieli sobie o ćwiczeniu i nauce setek kombinacji, która kiedyś sprawiała im nieprawdopodobną przyjemność. Starzy miłośnicy powrócili i ich nie będę musiał specjalnie przekonywać do zagrania w Marvel vs. Capcom 2. Ten tytuł nadal daje radę i jest absolutnym klasykiem, który teraz został dostosowany do panoramicznych ekranów i wzbogacono go o tryb on-line. Co jednak z osobami, które nigdy nie widziały tej bijatyki na oczy?

Połączenie dwóch światów to genialny pomysł, bo przyciąga rzesze fanów, a przy okazji dostarcza niezwykle rozbudowaną zawartość. Kilkadziesiąt postaci to gwarancja długiej zabawy, a możliwość wyboru trzech bohaterów do walki stwarza wręcz nieskończone kombinacje. Z tym, że tutaj odpowiedni zespół to klucz do sukcesu, więc lepiej nie kierować się tym, kogo się lubi, ale tym, co potrafi na polu walki. Starcia są bowiem niewiarygodnie wręcz szybkie, a kolejne specjały zalewają ekran, więc czas reakcji to podstawa. W dodatku trzeba być gotowym na absolutne szaleństwo, bo w końcu Capcom przygotował taką ekipę, że momentami można umrzeć ze śmiechu. Dosłownie, gdyż gracz nowy w temacie nie będzie przygotowany na zwariowane ciosy, które spadną na jego drużynę. Zresztą balans postaci w tej pozycji zawsze był dość umowny, co nie wszystkim się spodoba.

Jeśli chodzi o oprawę MvC2 jest jednym najładniejszych tytułów, jakie miał w swojej bibliotece Dreamcast, a nowe filtry i efekty ożywiły starą grafikę. Niestety, tryb 16:9 przygotowano nieco na odwal się i momentami tła są zbyt porozciągane, co psuje pozytywne wrażenia, a muzyka jednak nie przetrwała próby czasu. Mimo to nadal gra się świetnie, ale nadciągający BlazBlue i King of Fighters pogrzebią ten legendarny tytuł. Lepiej więc powalczyć właśnie teraz. ■■ **Fax**

8.5/10

INVICIBLE TIGER THE LEGEND OF HAN TAO

▶ Xbox 360 (XBLA) // Blitz Arcade // 1200 MSP

Invincible Tiger to pierwsza gra na Xbox Live Arcade, która wykorzystuje technologię 3D, a więc pozwala postaciom wyskoczyć z ekranu i skopać nam tyłki na wyciągnięcie ręki. Problem w tym, że do takich atrakcji potrzebny jest telewizor 3D Ready, którego nie znajdziecie w polskich sklepach oraz zestaw specjalnych okularów. Czy warto więc w ogóle zainteresować się tym tytułem?

Zdecydowanie tak, jeżeli dobrze wspominacie swoje najmłodsze lata i czasy, gdy oglądało się z kumplami filmy walki z lat siedemdziesiątych. Producent doskonale przeniósł do gry klimat tamtych produkcji, więc graczy od pierwszych minut atakuje genialna ścieżka dźwiękowa. Mnie kupiła z miejsca, a potem było jeszcze lepiej, bo wszystkie odgłosy związane z walką są do bólu staroszkolne, więc każdy cios rozbawiła mnie do łez. Podobnie jak i gra. Prosty system walki, wielopoziomowe areny i tłumy wrogów do bicia zdecydowanie mogą się podobać. Rozgrywka jest bardzo szybka, a poza kombinacjami piach i kopniaków można skorzystać z przedmiotów porozrzucanych po poziomach albo odebrać przeciwnikowi broń. W dodatku Tiger pozwala na kooperację, a poza głównym wątkiem fabularnym dostarcza dodatkowe zadania, więc wystarcza na długo. Grafika prezentuje się ślicznie i mogę tylko sobie wyobrazić, jak genialnie wygląda w 3D. Jednak i bez okularów trzeba zainteresować się tą pozycją. Klasyk w nowych szatach broni się sam. ■■ **Fax**

7.9/10

TRIALS HD

▶ Xbox 360 (XBLA) // Redlynx // 1200 MSP

Rozpędzony motocykl wpada na skocznię, jego kierowca wybija się w powietrze, gdzieś w międzyczasie zakłada narty, chwilę szybuje, a przy lądowaniu doprowadza do eksplozji, która rozwala pół planszy. Sami przyznacie, że to z lekka szalony pomysł. I tak właśnie prezentuje się cała gra.

Trials HD, podobnie jak Pain na PlayStation 3, stawia na proste zasady, zwariowaną rozgrywkę i świetną fizykę. W roli głównej występują tu motory, którymi należy pokonać zakręcone poziomy. I tu zaskoczenie, bo gra jet w 2.5D i kamera pokazuje akcję nieco pod kątem, co ułatwia rozeznania się w przeszkodach. Sterowanie jest specyficzne, bo gracz kontroluje jedynie gaz i hamulec, oraz wychylenia zawodnika, dzięki czemu maszyna nie wywróci się po długim skoku czy podczas stromego podjazdu. Zabawa polega na dojechaniu do mety bez wywrotki, w czym przeszkadza dosłownie cała plansza. Eksplodujące beczki, rozpadające się i walące elementy otoczenia – sporo tego, a każdy z kilkudziesięciu poziomów to nowe atrakcje i wyzwania. Producent przygotował takie cuda, jak jazdę w gigantycznej kuli, skoki przez płonące obręcze, czy wspomniane na początku atrakcje narciarskie. Zresztą każdy może przygotować własne trasy, bo do gry dołączony jest edytor. Gierka jest śliczna, w tle przygrywa mocna ścieżka dźwiękowa, a pokonywanie kolejnych przeszkód to masa zabawy i satysfakcji. Bawiłem się doskonale. ■■ **Fax**

8.2/10

NBA 2K10: DRAFT COMBINE

▶ Xbox 360 (XBLA) // 2K Sports // 400 MSP

W dzisiejszych czasach dodatki są zapowiadane jeszcze przed wydaniem samej gry. Wiele razy pisaliśmy o niecnych praktykach producentów wycinających całe poziomy.. Natomiast nigdy jeszcze nie słyszałem o DLC sprzedawanym przed premierą właściwej gry.

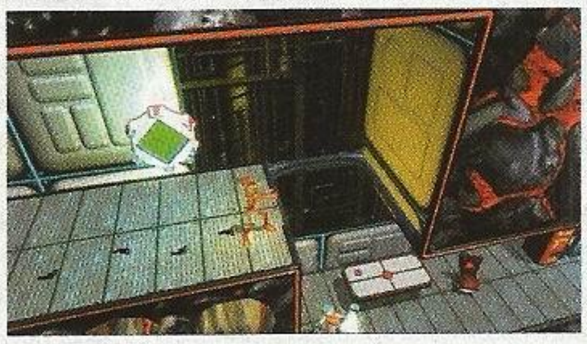
Tak właśnie jest w przypadku NBA 2K10: Draft Combine, bo jest to niejako prolog do NBA 2K10. Kupowanie tej pozycji ma sens tylko i wyłącznie wtedy, gdy zamierzacie wydać pieniądze na kolejną odsłonę tej koszykarskiej serii i w dodatku jesteście wielkim jej fanami. Pomysł polega bowiem na tym, że najpierw tworzy się własnego zawodnika i trenuje jego umiejętności, a po zakupie pełnej wersji dokonuje transferu i przenosi do właściwych rozgrywek.

Początek gry to po prostu niezwykle rozbudowany edytor postaci, który oddaje do dyspozycji bogaty zestaw narzędzi pozwalających na stworzenia własnego Michaela Jordana (można wybrać nawet markę obuwia). Następnie przychodzi czas na serie mini-gierek, treningów i sprawdzianów, które określają atrybuty i zdolności przyszłej gwiazdy NBA. Tworzenie postaci jest ciekawe, ale zajmuje masę czasu, więc chyba jedynie najwięksi miłośnicy koszykówki docenią głębię Draft Combine. Wchodząc na chwilę w skórę fana 2K Sports stwierdzam, że sama idea jest genialna, a w tej cenie można się skusić na ten tytuł. Czy inni producenci podchwycą pomysł? ■■ **Fax**

7.2/10

'SPLOSION MAN

▶ Xbox 360 (XBLA) // Twisted Pixel // 800 MSP



Odnoszę wrażenie, że już kilka razy uciekałem z tajnego laboratorium, choćby w doskonałym Portal, ale najwyraźniej ponownie muszę zmierzyć się z szalonymi naukowcami. Jednak tym razem nie będzie im do śmiechu, bo eksplodują z wrażenia.

'Splosion Man to urocza platformówka, która wymaga od gracza zręcznych palców i świeżego spojrzenia na rozwiązywanie zagadek. Koncept jest banalny, trzeba zwiać z laboratorium, w którym przeprowadza się mocno nielegalne, ale wielce zabawne eksperymenty. Po jednym z nich główny bohater zamienił się w chodzący ładunek wybuchowy. Zapomnijcie więc o skoku, bo tutaj odpala się detonację postaci, co wyrzuca ją w powietrze. W dodatku wybuchy można łączyć w kombinacje, co w innych tytułach odpowiada za podwójny, czy potrójny skok. Do tego dochodzi jeszcze odbijanie się od ścian, co pozwala na przedostanie się na wyższe poziomy. A co zrobić, gdy trzeba dokopać okularnikowi w białym fartuchu? Wystarczy do niego podbiec i powiedzieć „bum!"

Producent postawił na humor i tak należy traktować tę pozycję. Zazwyczaj jest zabawnie, choć nie brakuje momentów, gdy człowiek zastanawia się, co też ma zrobić, by pokonać kolejną przeszkodę na swoje drodze, więc 'Splosion Man to naprawdę spore wyzwanie. Oprawa może się podobać, dźwięki stoją na wysokim poziomie, a pomysł jest faktycznie orzeźwiający i grywalny. ■■ **Fax**

7.2/10

TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED

▶ Xbox 360 (XBLA) // Ubisoft // 800 MSP

Mam ogromny sentyment do Teenage Mutant Ninja Turtles, bo w dzieciństwie wrzuciłem całe worki żetonów do żółwich automatów, ale to nie oznacza, że wspomnienia przesłonią mi niedoróbki. Na dobrą sprawę wolałbym przy nich pozostać, bo stare gierki w nowych szatach nie zawsze dobrze się prezentują.

TMNT to chodzona bijatyka w starym stylu, co oznacza, że na graczy czekają hordy przygłupich wrogów, pomniejsi i nieco więksi szefowie, oraz masa przeszkód, które doprowadzą fanów do frustracji. Schemat rozgrywki pozostał taki sam, więc można liczyć na prosty system walki, który kiedyś przyciągał do ekranów. Szybki atak plus mocny cios i skok, oraz dwa rodzaje rzutu to właściwie wszystko, na co można liczyć. Dzisiaj taka prostota bardzo szybko się jednak nudzi, a konkurencja nie śpi i stara się jak najbardziej urozmaicić rozgrywkę. Oznacza to, że kończąc pierwszy poziom wiadomo już, co gra ma do zaoferowania. Później zmieniają się jedynie miejscówki i ubranka przeciwników, ale sama zabawa praktycznie stoi w miejscu. Roznoszenie na mieczach i kijach tłumów chłopców do bicia jest fajne przez kwadrans, ale w późniejszych etapach nudzi i wkurza, bo jeden gracz będzie miał problemy z chaosem na ekranie, więc trzeba szukać kumpli, by odpalić kooperację dla czterech osób. Unikanie powtarzających się ataków mocniejszych wrogów i zabójczych pułapek oraz koszmarnie bezpłciowe walki z bossami też nie przekonują, bo ciosy bardzo często nie wchodzą, choć widziałem wyraźnie, że trafiałem w cel.

Oprawa graficzna zmieniła się nie do poznania i niewiele ma wspólnego z oryginalnymi żółwiami. Styl graficzny może i spodoba się najmłodszym graczom, ale moim zdaniem producent chciał nawiązać do filmu kinowego i zarobić trochę grosza, niż faktycznie odświeżyć poprzednie TMNT. Efekt jest przez to dość komiczny i komiksowa prostota nie zachwyca swoim wykonaniem. Większość poziomów straszy pustkami, a animacje ciosów są strasznie słabe. W dodatku muzyka przyprawia o ciarki i na dłuższą metę jest nie do zniesienia, podobnie jak teksty rzucane od czasu do czasu przez bohaterów i szefów. Podsumowując, wspomnienia przegrywają z nudą, prostotą i słabym wykonaniem. W tym gatunku nadal króluje Castle Crashers. ■■ **Fax**

6.2/10

SHADOW COMPLEX

CLIFF BLESZYNSKI ZNOWU DOSTARCZYŁ. I TO W DOBREJ CENIE

txt: FAX

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Epic
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: XBLA miało przyciągać casuali, a takie gry, jak Shadow Complex kompletnie temu przeczą. W to mi graj, gdy zaczynałem przygodę z grami, nikt nie pytał czy ogarniam. Dzieło Chair jest jak Geometry Wars czy Monkey Island – ma posmak oldskulu, a jednocześnie jest bardzo świeże i nowoczesne. To nie tylko zasługa silnika UE3. Widać, że Chair wspomagani przez Epic świetnie znają się na game designie. Jak dla mnie mistrz. 9/10

Gdy podczas konferencji Microsoftu przed tegorocznym Electronic Entertainment Expo na scenie pojawił się Cliff Bleszynski, wszyscy spodziewali się mocnego uderzenia. Tymczasem Epic Games zapowiedzieli jedynie gierkę na Xbox Live Arcade. Wielu graczy puknęło się wówczas w czoło, bo w końcu każdy chciałby usłyszeć nowe informacje o Gears of War 3 i nawet wykorzystanie silnika Unreal Engine nikogo specjalnie nie poruszyło. Teraz, po ograniu Shadow Complex, wreszcie zrozumiałem czemu Microsoft poświęcił temu tytułowi tyle miejsca. To w tym momencie najmocniejsza pozycja w usłudze Arcade i jedna z najlepszych, ekskluzywnych strzelanin dostępnych na konsolę Xbox 360.

GOŚCINNIE NATHAN DRAKE

Początek jest konkretny. Zamach na wiceprezydenta Stanów Zjednoczonych daje przedsmak atrakcji i z miejsca oddaje w ręce gracza potężny sprzęt i futurystyczną zbroję. Wymiana ognia szybko się jednak kończy i okazuje się, że było to jedynie krótkie wprowadzenie do gry, które stawia więcej pytań niż daje odpowiedzi. Wiadomo jedynie, że tajemnicza organizacja terrorystyczna Restoration stara się swoją zaawansowaną technologią ostro namieszać na arenie międzynarodowej i sprawdza ją w praktyce na ulicach Waszyngtonu. Chwilę później zaczyna się właściwa gra. Jason i Claire spędzają czas na wycieczce w górach i zwiedzają jaskinie. Szybko się jednak rozłączają i kilka minut później okazuje się, że dziewczyna została porwana i uznana za szpiega. Tak się bowiem złożyło, że podziwianie stalaktytów doprowadziło do odkrycia tajnej bazy Restoration. Od tego momentu zaczyna się właściwa akcja, czyli ratowanie Claire i przy okazji świata, bo tak się składa, że w okolicy tylko Jason ma wojskowe przeszkolenie i odpowiednią motywację. Pomysł na fabułę jest więc prosty, ale w przypadku strzelaniny sprawdza się znakomicie. Jednak to nie dla scenariusza warto odpalić ten tytuł, choć powstał on na podstawie opowiadania autorstwa Orsona Scotta Carda.

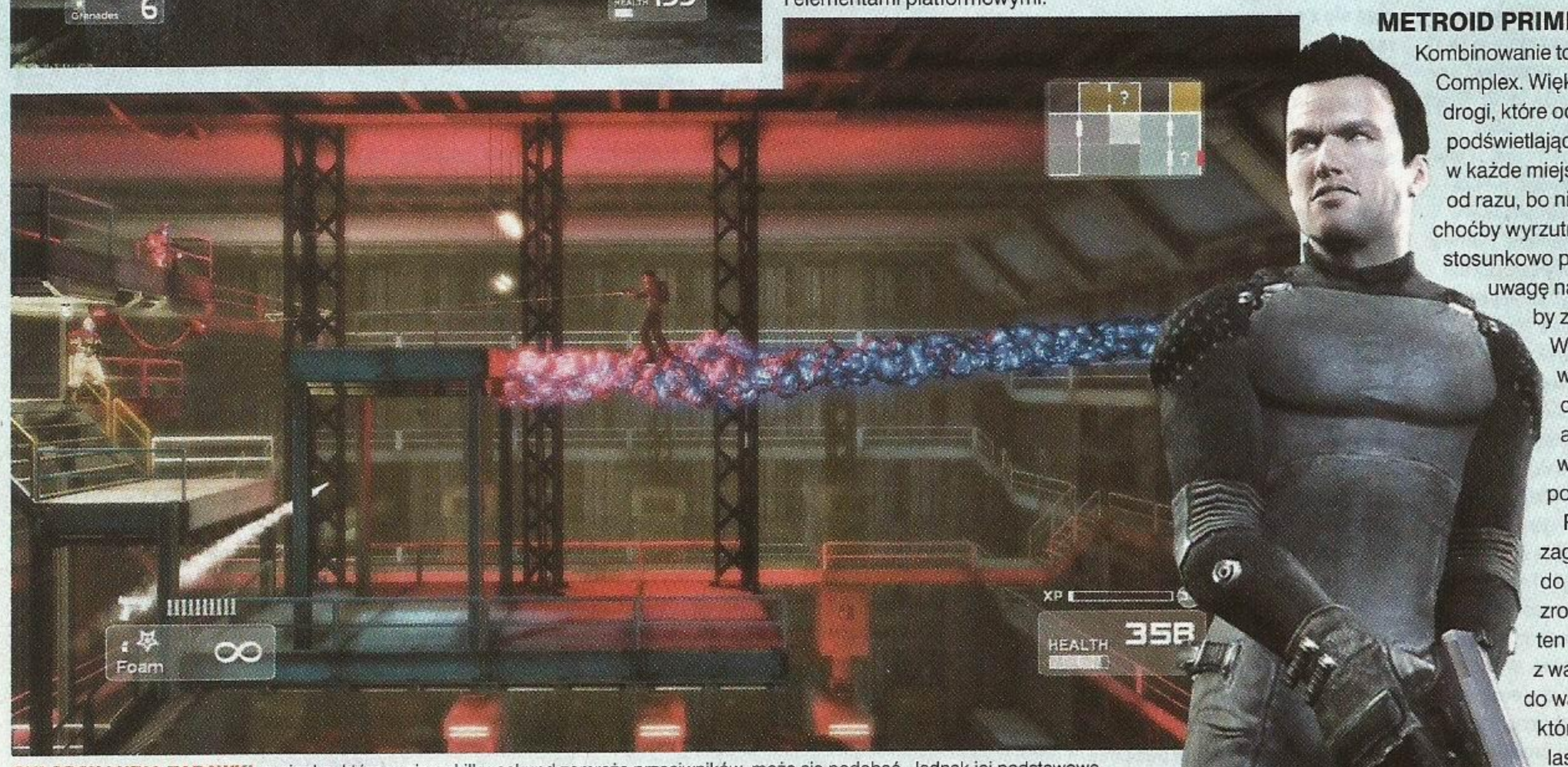
Epic Games postawili na klasyczną strzelaninę 2D z elementami platformówki, ale dorzucili cały pakiet własnych pomysłów. Przede wszystkim, strzela się we wszystkich kierunkach, co oznacza, że można również posłać serię w głąb ekranu. Choć bohater porusza się w dwóch wymiarach, to otoczenie zostało przygotowane w 3D, co wygląda znakomicie i pozytywnie wpływa na rozgrywkę. Ta rozkręca się powoli. Na początku podstawa to skradanie się i poznawanie sterowania, a główna postać przypomina Nathana z Uncharted, czyli niegrzecznego chłopca z cynicznym poczuciem humoru (w rolę Jasona wcielił się aktor Nolan North, czyli faktycznie głos Nathana Drake'a). Chwilę później w ekwipunku ląduje pierwszy pistolet oraz pakiet granatów i robi się znacznie zabawniej. Z czasem dochodzą kolejne zabawki i elementy wyposażenia. Takie podejście do gry oznacza, że nie ma mowy o nudzie, bo cały czas zmieniają się możliwości bohatera – początkowo wspinaczka i skoki są nieco męczące, ale po kilkudziesięciu minutach można już szaleć z plecakiem odrzutowym; na początku ciężko jest nurkować, ale specjalna maska i strój cybernetycznego ninja to zmienia. W końcu Jason zgarnia lśniącą zbroję, która dodaje cały pakiet nowych zagrań, a i tak z czasem można wyposażać ją w kolejne ulepszenia. Mogę więc śmiało napisać, że producent przemyślał koncepcję i stworzył niezwykle grywalną produkcję, która świetnie balansuje pomiędzy strzelaniem, rozwiązywaniem zagadek i elementami platformowymi.

A ZASTRZELĘ ICH WSZYSTKICH

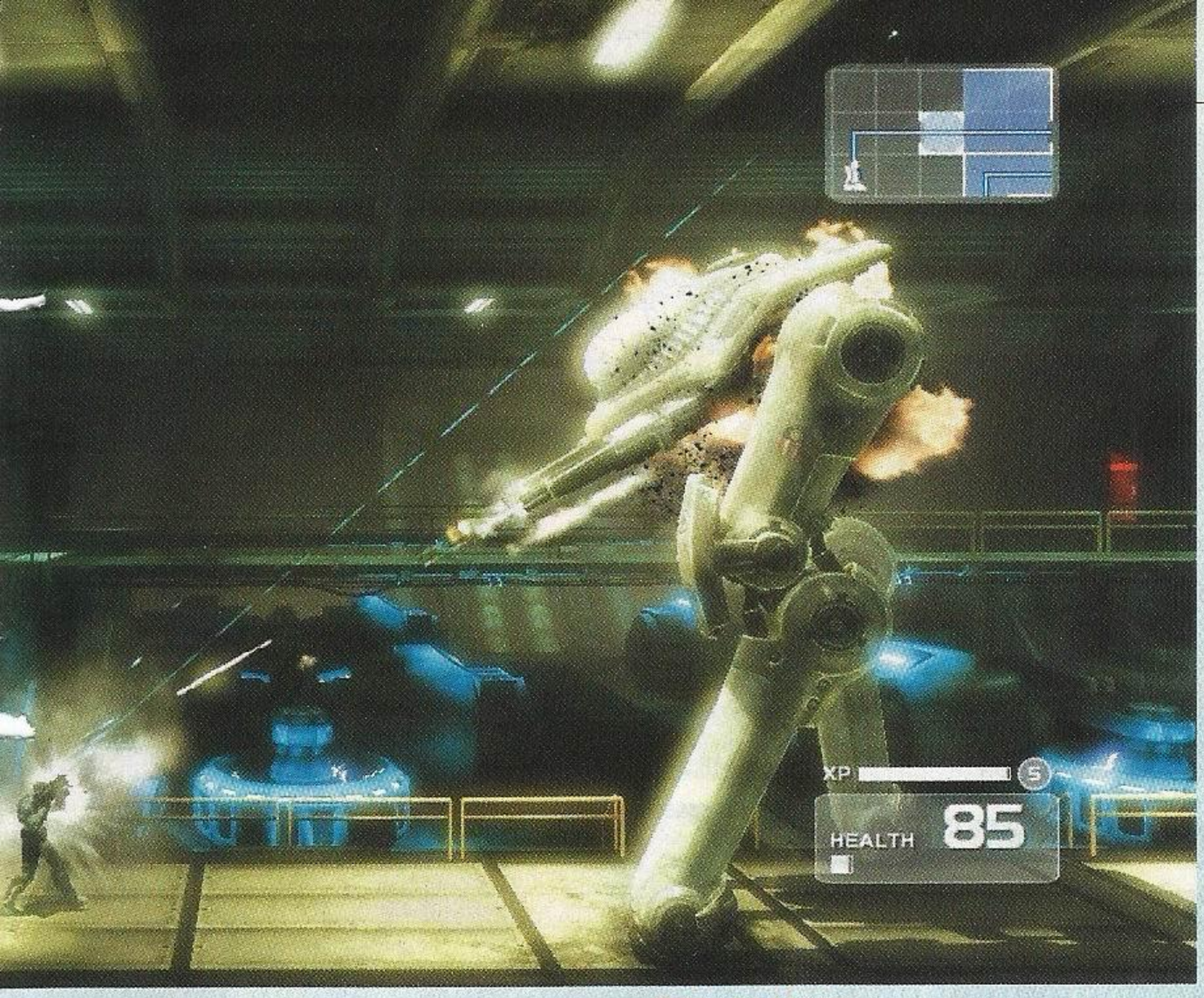
Wiadomo, że karabiny w tej grze odgrywają pierwsze skrzypce, a marka producenta w końcu zobowiązuje. Jednak na tej płaszczyźnie nie ma mowy o rewolucji. Kilka typów zabawek z nieskończoną amunicją, limitowane granaty i rakiety oraz parę bardziej wymyślnych urządzeń, to wszystko, na co można liczyć. Z tym, że ten zestaw wystarcza w zupełności, a nowe bronie dochodzą akurat w tym momencie, gdy nudzą się poprzednie. W dodatku pojawiają się też stacjonarne działka, które obsługuje się w widoku z pierwszej osoby, co dodaje grze efektowności (w trakcie tych scen otoczenie pięknie się sypie). Strzelanie na niższych poziomach trudności to radosna zabawa, bo celownik zazwyczaj sam namierza cele, ale jeśli chce się zdobyć osiągnięcie za trafienia w głowę, to trzeba się postarać. Wymiany ognia są konkretne, choć liczy się głównie szybkość reakcji, bo osłony zazwyczaj szybko się sypią, więc trzeba się sprężać. Można też podejść do walki w bardziej skradankowym stylu. Większość przeciwników można ominąć lub zakraść się do nich i powalić rzutem, który występuje w kilku fachowych animacjach. Wrogowie może nie zaskakują swoją inteligencją, ale stawiają na różnorodność. Kilka rodzajów podstawowych chłopców do bicia, a także ich mocniejsze odmiany z lepszym uzbrojeniem nie stanowią wielkiego wyzwania. Dopiero przy helikopterach, czy robotach podnosi się poziom adrenaliny. Jednak Shadow Complex nie opiera się tylko i wyłącznie na trzymaniu palca na spuście.

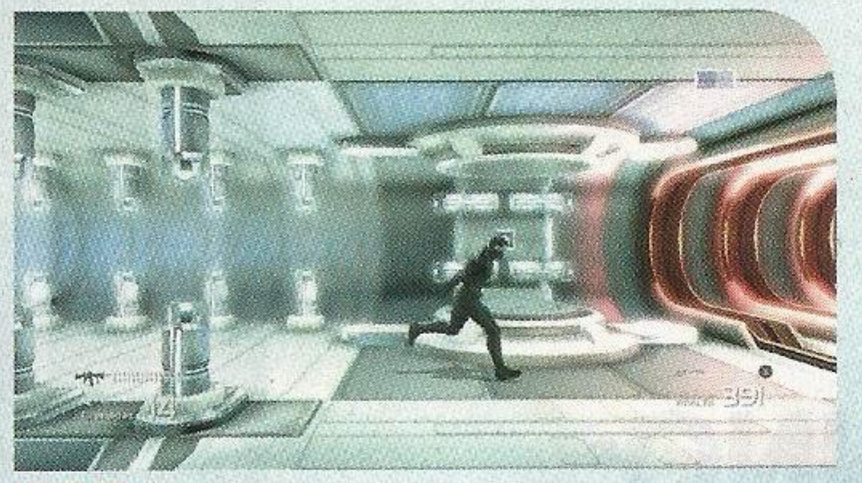
METROID PRIME RÓWNIEŻ NA XO

Kombinowanie to druga natura Shadow Complex. Większość plansz ma alternatywne drogi, które odszukuje się dzięki latarce podświetlającej interaktywne elementy. Nie w każde miejsce gra pozwala dostać się od razu, bo niektóre przejścia wymagają choćby wyrzutni rakiet, którą Jason zdobywa stosunkowo późno. Warto jednak zwracać uwagę na tajne pomieszczenia, by zdobyć wszystkie sekrety. Więcej punktów życia i granatów w kieszeni zachęca do poświęcenia czasu na eksplorację, a i satysfakcja ze zgarnięcia wszystkiego, co pochował po kątach producent, jest spora. Podobnie jak i kilka zagadek, które zmuszają do przemyślenia, co i jak zrobić, by przejść dalej. Często ten element połączony jest z walką. W pewnym momencie do walki staje niezniszczalny robot, który namierza bohatera wiązką lasera i odpala salwę rakiet. Nie można przebić jego pancerza

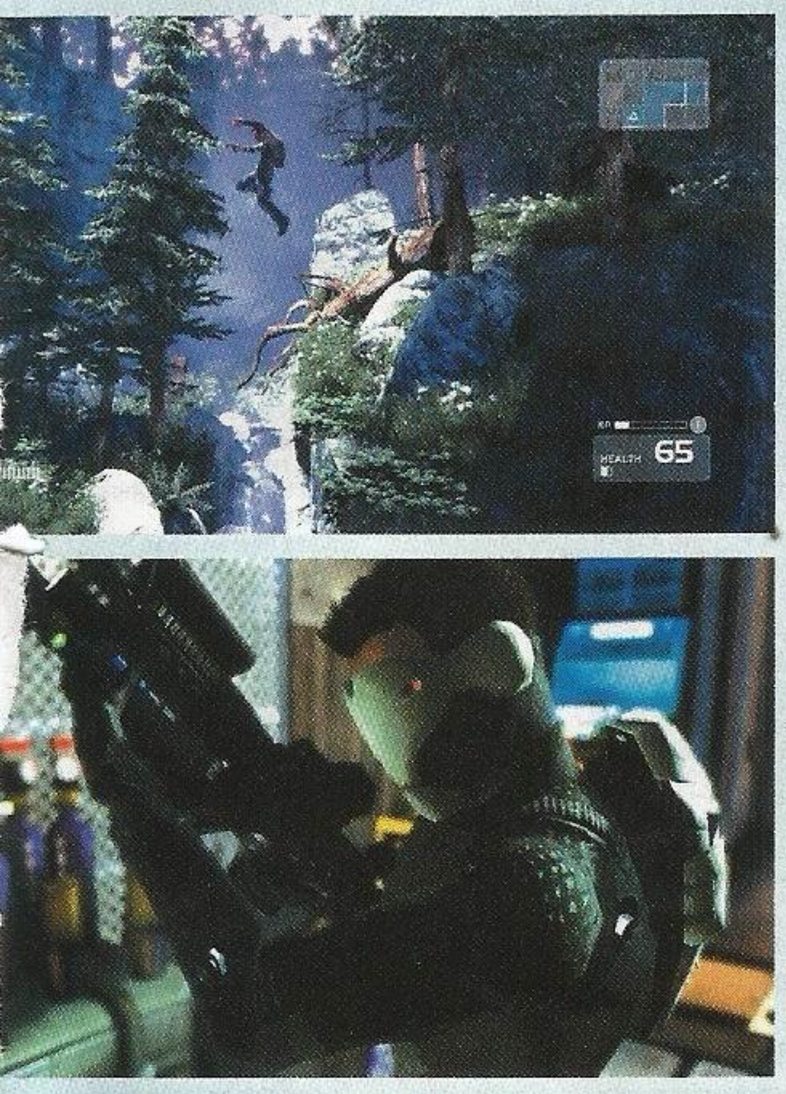


CHŁOPCY LUBIĄ ZABAWKI a pianka, która w ciągu kilku sekund zamraża przeciwników, może się podobać. Jednak jej podstawowe zastosowanie sprawdza się przede wszystkim przy rozwiązywaniu zagadek, czy blokowaniu pułapek, a i własny most można sobie sprawić. Dobra rzecz.

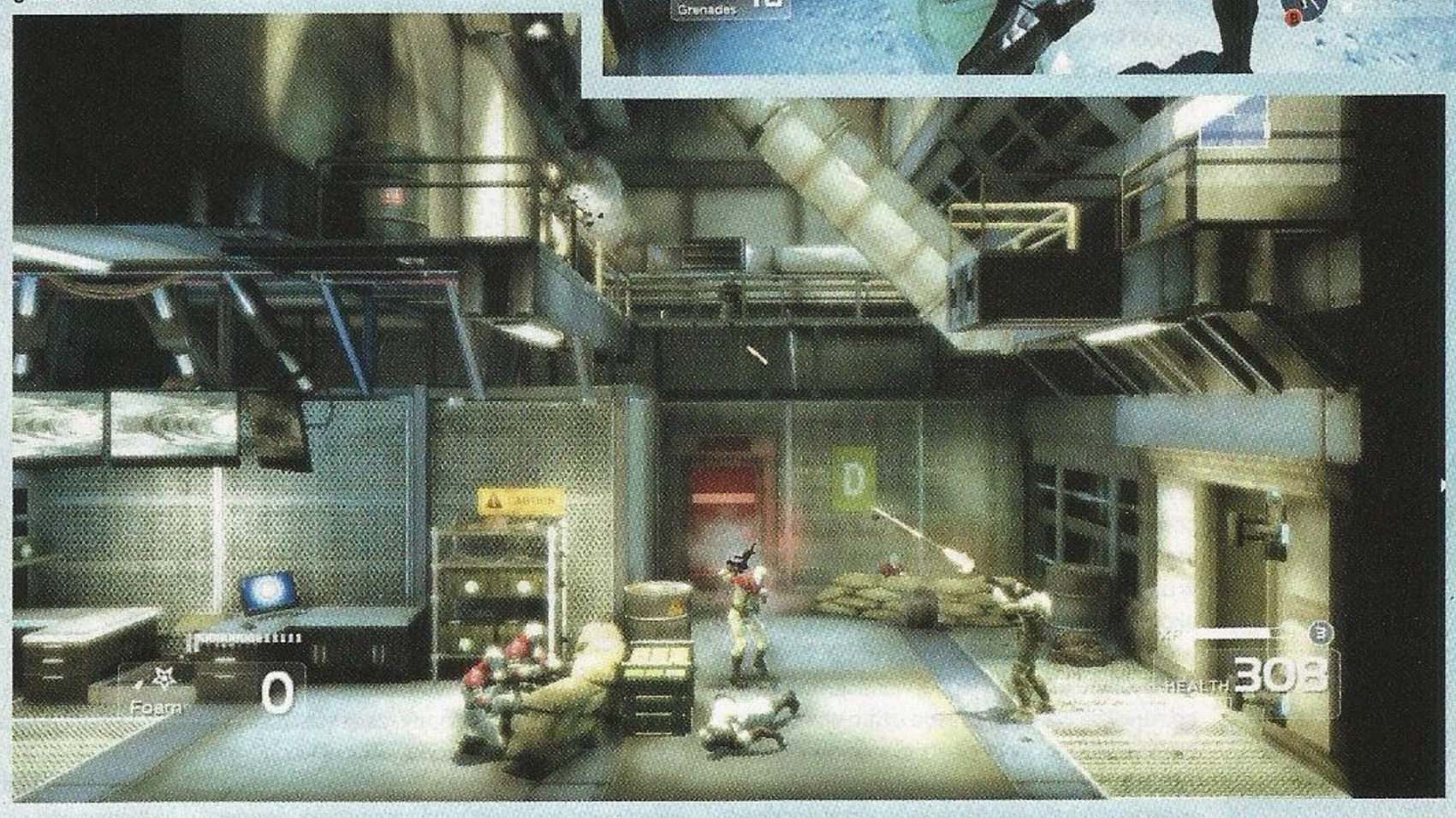




LEVEL UP Główny bohater w trakcie gry zdobywa doświadczenie, a niektóre akcje są lepiej punktowane i można je łączyć w ciągi. Dłuższy pasek energii, bonus do osłony, czy lepsze celowanie, to miłe dodatki, więc warto się postarać.



KTÓRĘDY DO DOMU Mapka to ważny element Shadow Complex. Została dobrze przemyślana, a korzystanie z niej to podstawa w chwilach, gdy nie wiadomo, co i gdzie trzeba zrobić. Warto jej się dokładniej przyjrzeć, by dowiedzieć się gdzie szukać sekretów.



standardowymi pociskami, ale walka toczy się wśród rur z wodą, więc wystarczy ryzykowna akcja ze ściągnięciem na siebie pocisków, by zalać pomieszczenie. Przeciwnik co prawda będzie wspinał się po ścianach, ale wody w rurach wystarczy do zalania całego poziomu. Takich akcji jest znacznie więcej, zaryzykowałbym wręcz stwierdzenie, że cała gra się na nich opiera. Naturalnie sporo tu także standardowego unikania pułapek i otwierania zamkniętych drzwi, ale Shadow Complex potrafi zaskoczyć kreatywnością rozwiązań. Choćby jedno z usprawnień zbroi zapewnia bardzo szybki bieg (również po ścianach) i taranowanie przeszkód, ale ten tryb odpala się dopiero po pięciu sekundach, więc i na tym pomyśle przygotowano kilka wyzwań. Ogólnie rozgrywka skojarzyła mi się z Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Dlaczego? Duży teren gry, czyli baza Restoration, połączona kilkoma przejściami, do tego stale zmieniająca się rozgrywka, a i zdarza się ponownie odwiedzać znane już poziomy. Z tym, że zazwyczaj zmieniają się warunki panujące w danych lokacjach, przykładowo część bazy zostaje zalana. Brzmi znajomo? Jeśli już wzorować się na innych tytułach, to tylko tych najlepszych, więc trudno to uznać za wadę gry.

KOMBINOWANIE TO DRUGA NATURA SHADOW COMPLEX. WIĘKSZOŚĆ PLANSZ MA ALTERNATYWNE DROGI, KTÓRE ODSZUKUJE SIĘ DZIĘKI LATARCE PODŚWIETLAJĄCEJ INTERAKTYWNE ELEMENTY

UNREAL ENGINE NADAL BEZKONKURENCYJNY

Opisywanie oprawy graficznej po prostu muszę zacząć od stwierdzenia, że ten tytuł spokojnie mógłby zostać wydany w wersji pudełkowej. Nie chodzi o to, że to najpiękniejsza gra na XBLA, bo jest najpiękniejsza, ale według mnie Shadow Complex może rywalizować z pierwszą ligą gier na X0. W dodatku kosztuje jedynie 1200 MSP. Unreal Engine kolejny raz pokazał swoje możliwości i dostarczył fantastyczną grafikę. Poziomy są znakomicie zaprojektowane i dokładnie wykonane, podobnie jak wszelkie efekty eksplozji, które spektakularnie rozrzucają wrogów po okolicy. Zachwyca woda, w której Jason również spędza sporo czasu, a jakość tekstur nie pozostawia złudzeń konkurencji. Skoro tak prezentuje się gra z Arcade, to moje oczekiwania, co do tytułów z półek sklepowych zdecydowanie się podwyższyły. W dodatku warstwa dźwiękowa także zagrała. Głosy postaci są sensowne, a wszelkie efekty pojawiające się przy walce dają radę, podobnie jak klimatyczna ścieżka dźwiękowa, więc w dobrej cenie można (i trzeba!) zgarnąć piękny, rozbudowany i grywalny tytuł.

NATHAN DRAKE powraca jeszcze przed Unchated 2? Może nie dosłownie, ale z pewnością zaciekawi Was fakt, iż aktor pdkładający głos pod Nate'a odgrywa też rolę Jasona.

Shadow Complex to bardzo ważna pozycja dla Microsoftu. Pokazuje ona, że Xbox Live może dostarczać znakomite gry, które w dodatku można kupić za bardzo sensowne „pieniądze, nawet jak na polską kieszeń. Wiadomo, że takie perełki nie będą pojawiać się raz w tygodniu, ale szlak został przetarty, czy też raczej przestrzelony. Czekam na więcej. „I mam nadzieję, że równie dobry tytuł pojawi się wcześniej niż za rok, podczas kolejnej akcji Summer of Arcade. ■■

OCENA **9.1/10**

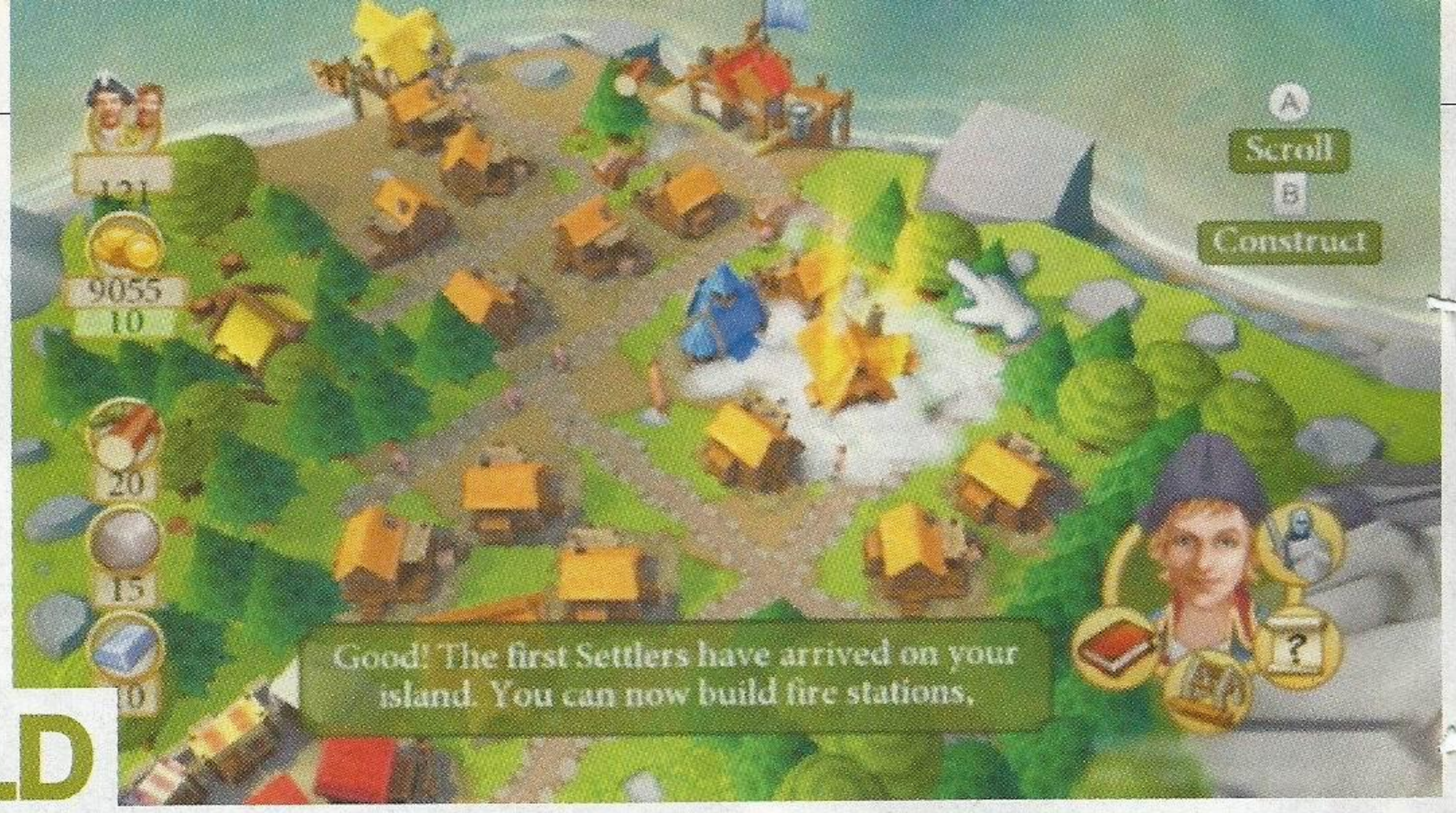
+ GRAFIKA, KOMBINOWANIE, DŁUGI CZAS GRY, CENA
- SŁABSZE KONKURENCJE, BRAK ONLINE

BEZ CIENIA KOMPLEKSÓW

Delta Out

Shadow Complex w kilku momentach może z lekka kojarzyć się z Gears of War. Projekty pojazdów z miejsca nawiązują do tej strzelaniny, a pomysł na zdobywanie osiągnięć przeniesiono z jej drugiej części. W kilku momentach wprowadzono również system osłon, który od razy wyda się Wam znajomy. Jednak zbroja i bronie to już zupełnie inna bajka, choć nie potępiłbym wykorzystania również tych elementów. Najbardziej zabrakło mi jednak konkretnych tekstów, z których słynął Augustus Cole; o „Yeah!" „Wooo!" „Bring it on, sucka!" „This is my kinda shit!" trzeba zapomnieć. Niemniej lekki klimat i cięte żarty w stylu Uncharted nie wyszły grze bokiem. W końcu ratowanie dziewczyny i dobrobytu Stanów Zjednoczonych to świetna zabawa.

ANNO: CREATE A NEW WORLD



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIKID
DESIGN

MIELU: Kaxi bardzo podniecony opowiadał mi o tej grze, ale jakoś nie potrafiłem podzielić jego fascynacji. Settlersami zachwycałem się dawno temu jako wczesny nastolatek, więc niechętnie usiadłem do konsoli. Duży błąd, bo gra się naprawdę przyjemnie, zwłaszcza w trybie kooperacji. Wiem, nie jest to tak pasjonujące, jak wspólne strzelanie w grach FPP/TPP, ale jak ktoś szuka wyrzynki, to pomylił adresy. Anno jest dosyć proste przez kilka godzin, później poziom skomplikowania rośnie, generalnie jednak można tę grę potraktować jako wprowadzenie dla młodszych graczy do strategii, czy gier simopodobnych. Siodemeczka się należy. 7/10

CZASEM WARTO ODŚWIEŻYĆ SPRAWDZONY POMYSŁ

Trudno byłoby mi zliczyć godziny, jakie spędziłem przy The Settlers, jeszcze za czasów Amigi. A potem drugie tyle przy sequelu, już na komputerach osobistych. Później seria mocno się zmieniła i choć wciąż bawiła, już nie potrafiła mnie w takim stopniu wciągnąć. Po wielu latach udało się to dopiero produkcji Ubisoftu, dzięki przygotowanej specjalnie dla konsol Nintendo wersji popularnej serii Anno. Wystarczy powiedzieć, że kilka dni spóźniłem się z oddaniem tego tekstu, gdyż nie mogłem odkleić się od konsoli.

TRAFIĆ W SEDNO

Anno: Create a New World nie jest całkowitą zrzynką z pierwszych Settlersów, wprowadza sporo własnych pomysłów, ale w założeniach przypomina tamtą serię dość wyraźnie. Gospodarka oparta jest na drzewku zależności – by wznieść się na wyższy poziom rozwoju, a tym samym płacić wyższe podatki, mieszkańcy potrzebują między innymi ubrań, szytych naturalnie przez krawca, któremu należy dostarczyć surowców. I w mniej więcej ten sposób wszystko się kręci, nikt tu nie odkrył Ameryki. Ale sukces tkwi w dwóch aspektach. Po pierwsze, to bardziej gra ekonomiczna niż strategia sensu stricte. Oczywiście, znalazło się miejsce dla wojsk, ale żołnierze występują tylko w jednej wariacji, można im co najwyżej wzmocnić nieco uzbrojenie. Walki, czy to na morzu czy na lądzie, opierają się właściwie jedynie na przewadze liczebnej. Pewnie wielu to odrzuci, ale dla mnie to strzał w dziesiątkę. Nic nie cieszy mnie bardziej niż widok dobrze prosperującego gospodarstwa rolnego i spory zapas zboża w królewskich spichlerzach. Sprawne zarządzanie królestwem obejmującym kilka wielkich wysp daje więcej satysfakcji niż największa bitwa.

Druga sprawa to poziom skomplikowania. Nie da się ukryć, że Create a New World to nie pozycja dla wymiataczy, lubujących się w tysiącach statystyk i enigmatycznych zależnościach. To odprężająca, kolorowa pozycja dla każdego, kto choć raz zarwał nockę przy SimCity. Ale właśnie w tym tkwi jej siła. Po dwóch, trzech godzinach będziecie czuć się jak ryba w wodzie, nawet jeśli nie jest to Wasz ulubiony gatunek.

WE DWÓCH
Kooperacja ogranicza się do popularnego ostatnio trybu wspomagania pierwszego gracza. Druga osoba może jedynie stawiać ozdobne drzewa, urządzać pokazy fajerwerków, a sama jego obecność przyśpiesza zbieranie surowców. Coś dla ojca z małym synkiem.

BLISKO IDEAŁU

Stosunkowo proste zasady rządzące rozgrywką są jednocześnie przyczyną jedynej wady – gra dość prędko się kończy. Tryb fabularny, stanowiący właściwie olbrzymi samouczek, wprowadzający w niemal wszystkie zagadnienia zabawy, zajmie Wam jakieś osiem, może dziesięć godzin. Trochę więcej, jeśli zechcecie zdobyć najwyższe oceny lub sprawdzić się na wyższym poziomie trudności. Oprócz tego gra oferuje jedynie obowiązkową opcję w tego typu pozycjach, czyli swobodną, nieskończoną zabawę według parametrów ustawionych przez gracza – wiadomo, rozmiar mapy, ilość przeciwników, zasobność w surowce i tego typu rzeczy. Przydałby się zestaw przynajmniej kilkunastu dodatkowych misji, nawet pozbawionych fabuły, oraz jakiś sensowny multiplayer – istniejący tryb kooperacji to nic więcej, jak ukłon w stronę rodziców grających z kilkuletnimi pociechami.

JAK NIE UBI

Jestem pod olbrzymim wrażeniem ogólnej jakości wykonania gry. W odróżnieniu od fotorealistycznej, bardziej skomplikowanej wersji na PC, na Wii gra nabrała kolorów i rysunkowego stylu, nie tracąc przy tym wiele na poziomie detali. Szczerze mówiąc, to niespodziewanie jedna z ładniejszych pozycji na Wii. Równie wielką niespodzianką jest pełen dubbing, może nie dorównujący temu z topowych pozycji, ale z pewnością pokazujący, że wydawca nie chciał wydać gry jak najniższym kosztem. Dodajcie do tego jeszcze ultrawygodny interfejs połączony z doskonałą obsługą wiilota. Można podpiąć gruchę i operować kamerą za pomocą analoga, co przyśpiesza nieco zarządzanie królestwem.

Polecam Anno: CaNW każdemu z czystym sercem. Właściwie to gra idealna, w tym sensie, że nie ma tu błędów czy niedoróbek. Po prostu jest tak fajna, że chciałoby się jej jeszcze więcej. Przygodówki już zadomowiły się na Wii, teraz czas na strategie. Jeśli nie odpowiada Wam bardziej militarne Little King's Story, dajcie szansę produktowi Ubisoftu. ■■

TAKA MODA
W grze zawarto system achievementów, ale wpleciono go bezpośrednio w zabawę, gdyż kolejne osiągnięcia odsłaniają nowe połacie mapy, a wraz z nimi nowe wyspy do zasiedlenia. Nie bardzo można je zignorować.

OCENA 8.1/10

+ RELAKSUJĄCA, MIŁA DLA OKA REINKARNACJA SETTLERSÓW
– CIUT ZA PROSTA, NIECO ZA KRÓTKA

IDEALNA NA POCZĄTEK SZKOŁY

Wyspy

Tym, co odróżnia Anno na Wii od głównego nurtu serii, jest umiejscowienie akcji na (mniejszych bądź większych) wyspach. Ruch podyktowany zapewne ograniczeniami sprzętowymi, niesie ze sobą kilka ciekawych konsekwencji. Każdy skrawek lądu ma swój poziom żyzności – tu lepiej rosną zboża, tam bawełna. Dlatego warto rozsądnie wybierać miejsca do kolonizacji, bo choć czasami można poprawić warunki budując pompy wody, należy się wpierw ich dorobić. Kasę dostarczają oczywiście mieszkańcy, podzieleni na pięć klas, z których każda ma inne, wyższe wymagania (np. obecność kościoła w pobliżu), ale też każdej można ustalić inną wysokość podatku. Zależnie od przekroju społecznego na danej wyspie, osiąga ona określony poziom rozwoju cywilizacyjnego, co otwiera dostęp do nowych technologii, jak nowe budynki, szybsze statki i tym podobne.

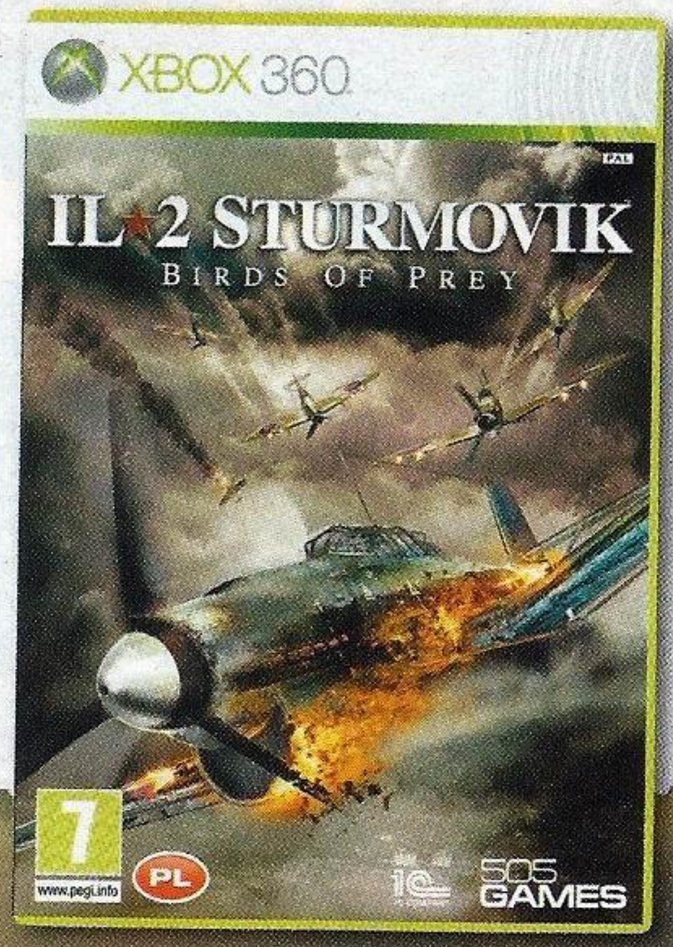
KONKURS!

Aby wziąć udział w konkursie odpowiedz na pytanie:

Jak nazywał się konstruktor rosyjskiego szturmowego samolotu IŁ-2?

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylosowani spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.10.2009

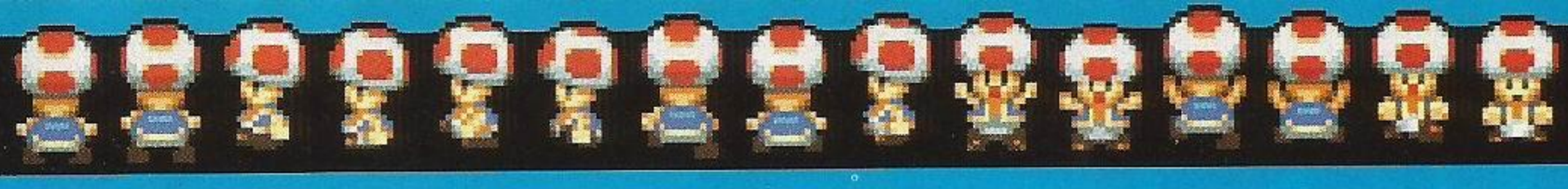
Do wygrania: 5 egzemplarzy polskiej wersji gry IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY na konsolę Xbox 360



© 1C Company. PLAYSTATION®3 and Xbox 360 Developed by Gaijin Entertainment. PSP™ (PlayStation®Portable) version developed by SME Dynamic Systems Ltd. DS version developed by DIP Systems. Published by 505 Games under license by 1C Company. Portions of this software utilize RakNet 3.0 networking software (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet is a trademark of Jenkins Software LLC. All rights reserved. Includes material © 2003, European Space Imaging GmbH, all rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "2", "PLAYSTATION", "7™" and "PLAYSTATION®3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

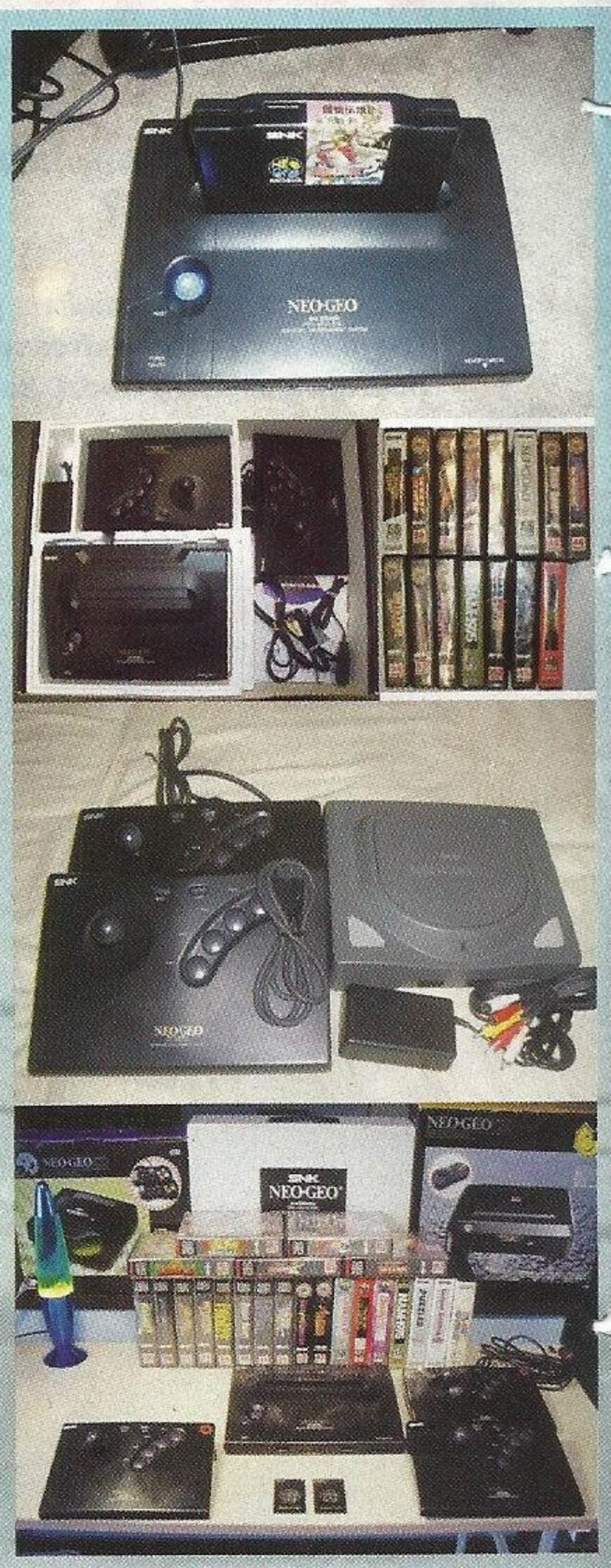
IL-2 STURMOVIK™
BIRDS OF PREY

505 GAMES 1C 1C COMPANY Gaijin entertainment



RETROPLUS

W tym miesiącu pozwolę sobie zacząć od radosnego ogłoszenia parafialnego: Video Games Live nareszcie w Polsce! Już w listopadzie będziemy mogli uraczyć swe uszy symfonicznymi wykonaniami klasycznych tematów z gier, w dodatku aż na trzech koncertach – w Zabrzu, Łodzi oraz Warszawie. Na tegorocznej setliście znaleźć się ma muzyka m.in. z Shadow of the Colossus (!), Silent Hill (!!) i Monkey Island (!!!), a z pewnością także z wielu innych. Z całego serca zachęcam Was do wzięcia udziału w tym wydarzeniu – sam zresztą będę tam na pewno, o ile wszechświat do tego czasu nie imploduje. Tymczasem zaś, serdecznie zapraszam do lektury kolejnego wydania naszego wspominkowego działu. DR MAX I EKIPA RETRO+



Dawno, dawno temu, były sobie automaty. Owe bestyje dostojne, a na żetony łase, przez długie lata wiodły prym w kwestii jakości grafiki, daleko w tyle zostawiając skromne osiągnięcia domowych maszynek

NEO-GEO

Rozmiary ich były jednak zbyt duże, a koszta nabycia zbyt wysokie, aby kiedykolwiek mogły zawitać w domowych pieleszach szarego gracza. Dlatego umiłowana w graniu brać zmuszona była spotykać się w mistycznych, przesiąkniętych potem, łzami i nikotyną miejscach, zwanych buńczucznie „salonami". Wówczas jednak do królestwa zajechała drużyna czarodziejów, SNK się zwących. Oni to oddali w chciwe ręce graczy Neo Geo – potężny artefakt potrafiący przenieść niemal każdy ulubiony tytuł z automatów na ekran domowego telewizora.

KRÓL NA SALONACH

Cała historia zaczęła się w roku 1990. Zasiedziała już na rynku firma SNK dopiero co wypuściła na prężnie rozwijający się rynek automatów do gier własne, dość rewolucyjne rozwiązanie. Neo Geo był instalowaną w automatach platformą, pozwalającą załadować do jednego urządzenia aż sześć tytułów. W czasach, gdy z reguły każdy automat obsługiwał zaledwie jedną grę, było to nie lada udogodnienie. Nic dziwnego, że systemy i kartridże sprzedawały się jak świeże bułeczki, a kolejne tytuły SNK powoli dochrapywały się kultowego statusu. Wówczas to komuś w firmie zaświeciła się w głowie żaróweczka i zadał sobie pytanie: „Skoro mamy najpopularniejszy system przeznaczony do użytku w salonach, to dlaczego nie wypuścić go także na rynek domowy i jednym ruchem zmieść Segę i Nintendo?" Odważny plan szybko wprowadzono w życie.

Konsolowa wersja Neo Geo, ochrzczona mianem AES (w przeciwieństwie do salonowego MVS) zawitała do Stanów Zjednoczonych wyposażona w dwa joysticki, grę oraz kartę pamięci – a wszystkie te atrakcje za jedyne… 650 dolców. Myśleliście, że PS3 to droga zabawka? W obawie, że gnuśni amerykanie nie rzucą się masowo do cięższej pracy byle tylko zarobić na nowy kawałek sprzętu, SNK zaoferowało także lżejszą dla kieszeni edycję wycenioną na 400 zielonych, pozbawioną jednego kontrolera, gry i memorki. Prawdziwy szał pał zaczynał się przy cenach gier, niemal przez cały czas wojennej pożogi. Sześć sequeli później nadal dostarcza pierwszorzędną porcję wyżywki.

NEO GEO, OCHRZCZONA MIANEM AES (W PRZECIWIEŃSTWIE DO SALONOWEGO MVS) ZAWITAŁA DO USA WYPOSAŻONA W DWA JOYSTICKI, GRĘ ORAZ KARTĘ PAMIĘCI; WSZYSTKIE TE ATRAKCJE ZA JEDYNE… 650 DOLCÓW. MYŚLELIŚCIE, ŻE PS3 TO DROGA ZABAWKA?

GRY, KTÓRE WYPADA ZNAĆ

Magician Lord – gra dołączana do konsoli w momencie premiery i zarazem jeden z bardziej pamiętnych side-scrollerów w klimatach fantasy. Waleczny czarodziej przebija się przez serię poziomów szyjąc czarami do wszystkiego co się rusza i na drzewo nie ucieka. Dodatkowe wsparcie stanowi możliwość transformacji w jedną z sześciu form – od ziejącego ogniem smoka do wojownika ninja. Stara szkoła platformowych strzelanek. Czytaj: naprawdę trudna.

Fatal Fury – pierwsza część flagowej serii bijatyk SNK ukazała się zaledwie kilka miesięcy po salonowym debiucie Street Fightera 2. Nie był to jednak prosty klon, a raczej odmienne spojrzenie na dwuwymiarową młóćkę. Pomijając skromną liczbę trzech grywalnych zawodników, gra wprowadziła kilka innowacji, w rodzaju wielopoziomowych aren – podczas walki zdarzała się możliwość uskoczenia w głąb ekranu lub w stronę grającego. Tutaj też po raz pierwszy pojawili się kultowi obecnie zawodnicy, jak bracia Bogard, Joe Higashi czy Geese Howard.

Art of Fighting – kolejne mordobicie i kolejny klasyk. Bodaj po raz pierwszy w historii gier wprowadzono dodatkowy pasek energii, spadający wraz z wykonywaniem ciosów specjalnych, a także pierwowzór super combo. Nie obyło się także bez innowacji w sferze wizualnej – nie dość, że kamera swobodnie oddalała się i przybliżała do walczących, to w dodatku postacie wraz z kolejnymi ciosami przyjmowanymi na facjatę zyskiwały gustowną kolekcję szram i siniaków.

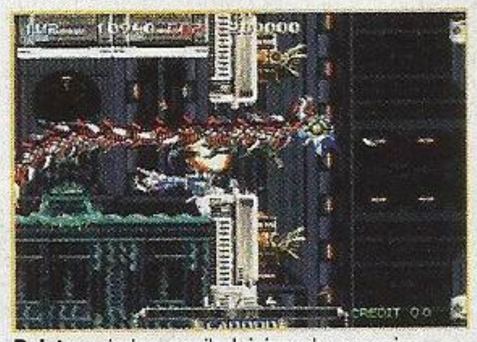
King of Fighters – chyba najbardziej tasiemcowata seria od SNK. Pomyślana jako prosta kompilacja postaci z poprzednich nawalanek firmy, w końcu przerodziła się w ulubienicę graczy, doczekującą się corocznych edycji na wzór gier sportowych. Znakiem rozpoznawczym KoF jest oczywiście tagowy charakter rozgywki – gracz składa ekipę trzech zabijaków i rusza do boju.

Metal Slug – definicja świetnego side-scrollera. Śliczna, rysunkowa grafika, wyzywająca rozgrywka i hordy mięsa armatniego przebiegającego, spadającego i zdychającego w męczarniach na ekranie. Od swego największego konkurenta, czyli Contry, zawsze odróżniał Metal Sluga humor, który jednak w najmniejszym stopniu nie umniejszał panującej na ekranie

Samurai Shodown – ponownie bijatyka, tym razem osadzona w klimatach feudalnej Japonii. Nie znaczy to jednak, że SNK zaczęło zjadać własny ogon. Wyposażenie postaci w broń ciętą, tudzież kłutą, zaowocowało pokaźnymi ilościami posoki przelewającej się przez ekran, a styl walki – żeby bardziej dopasować go do epoki – mniej opierał się na kombosach po pierdyliard ciosów każdy, a bardziej na pojedynczych, przemyślanych cięciach. Prawdziwa królowa polskich barakowozów.

Garou: Mark of the Wolves – całkiem udana próba odświeżenia nieco zatęchłej formuły Fatal Fury. Wywalono możliwość uskoku, dodano za to specjalną strefę na pasku energii pozwalającą wykonywać ataki specjalne. Do tego wypada dodać odświeżony zestaw wojowników i ładną, choć może nie przesadnie efekciarską oprawę. Jedno z lepszych mordobić SNK spoza ich regularnych serii.

King of the Monsters – prosta, ale jakże rajcowna gra o nawalających się po ryjach wielkich potworach, przy okazji niszczących co gęściej zaludnione miasta Japonii. Silnie inspirowana klasycznymi filmami o perypetiach pewnego gumowego jaszczura, co widać choćby po możliwych do wyboru bestiach – nie zabrakło ani dinozaura, ani olbrzymiego robala, ani też potwora powstałego z odpadów atomowych.



Pulstar – jedna z najładniejszych w swoim czasie latanych strzelanek z cyklu „leć w prawo i pruj ile wlezie". Co ciekawe, grafika składała się z prerenderowanych obiektów. Trudna.

SIŁA UPORU

Neo Geo nie było ostatnim słowem w kwestii hardware'u od SNK. Po nim przyszły kolejne maszynki:

Hyper Neo Geo 64 – to, że SNK dali się poznać jako królowie 2D nie oznacza, że nigdy nie zamarzył im się także podbój trzeciego wymiaru. HNG64 miało być pierwszym systemem firmy będącym w stanie generować grafikę 3D. Niestety, szybko okazało się, że przy przesiadce z bitmap na wielokąty magia klasycznych tytułów z Neo Geo ulatuje niczym bąk na wichrowych wzgórzach. Automaty wyposażone w nową płytę doczekały się zaledwie siedmiu gier, w tym dość obleśnych trójwymiarowych wersji Fatal Fury i Samurai Shodown. Po spektakularnej klapie przedsięwzięcia, SNK zrezygnowało z planów przerabiania systemu na wersję domową.

Neo Geo CD – czyli po prostu Neo Geo z czytnikiem CD zamiast slotu na kartridże. Bardzo wolnym czytnikiem CD, należy dodać, co zaowocowało katastrofalnie długim wczytywaniem danych atakującym graczy niemal na każdym kroku. Jedyną zaletą NGCD była cena – gry na CD były średnio pięć razy tańsze, niż ich odpowiedniki na opasłych kartach.

Neo Geo Pocket – w 1998 roku ukazała się pierwsza konsola przenośna SNK. Niestety, pomimo całkiem solidnego wsparcia w kwestii gier, nie sprzedała się ona rewelacyjnie i już w rok od premiery wąchała złomowisko od spodu. Jej następca – Neo Geo Pocket Color – mógł zawalczyć i dzięki solidnym tytułom w rodzaju SNK vs. CAPCOM wyrwać dla siebie wygodną niszę na rynku. Szansę zaprzepaściło bankructwo firmy w 2001 roku.

upychanych na olbrzymich, czarnych kartridżach – najtańsze można było sobie sprawić już za 200 dolarów amerykańskich. W tym momencie, pomimo fenomenalnej jak na owe czasy grafiki oferowanej przez Neo Geo, oczywistym powinno się stać dlaczego konsoli nie udało się wykurzyć z rynku 8. i 16. bitowej konkurencji.

I tak już zostało. Zaporowe ceny na zawsze już przypieczętowały los Neo Geo jako konsoli niszowej, choć nie da się ukryć, że przez 14 (!) lat obecności na rynku udało jej się zaskarbić szacunek i uwielbienie wąskiego grona – w tym wypadku trudno o lepsze słowo – hardkorów. Mimo iż nadejście ery trzeciego wymiaru i 32. bitów ostatecznie zdruzgotało marzenia o głównonurtowym sukcesie, konsola po dziś dzień cieszy się statusem kultowego i jedynego w swoim rodzaju urządzenia do gier.

DWA WYMIARY FRAJDY

Jak dotąd nie wspomnieliśmy jednak o tym, co pozwoliło konsoli odnieść, pomimo horrendalnej ceny, umiarkowany sukces. A były to oczywiście GRY. Od samego początku nie było wątpliwości, że Neo Geo ma odwzorowywać doświadczenia znane z salonów – stąd też biblioteka tytułów składająca się w przeważającej części z mordobić (SNK było na tym polu zażartym rywalem Capcomu), strzelanek i prostych gier sportowych. Wszystko oczywiście w poczciwych dwóch wymiarach, bo trzeciego konsola wygenerować nie potrafiła, choćby się skichała. Za to w kwestii 2D przez długi czas pozostawała bezkonkurencyjna. Duże, szczegółowe i wyraźne sprite'y cieszyły (i nadal cieszą) oko każdego gracza, który uprzednio sprzedał nerkę, aby sobie ową maszynkę sprawić. To na Neo Geo zadebiutowały praktycznie wszystkie klasyczne serie SNK, by wymienić choćby Fatal Fury, King of Fighters czy Metal Slug, z których niektóre kontynuowane są po dziś dzień. Oczywiście wszystkie tytuły prezentowały się równie dobrze, co w swoich automatowych wersjach. Nic dziwnego, wszak trudno tu mówić bodaj o konwersji – były to po prostu te same gry. Wypada wspomnieć, że – pomimo ograniczeń architektury – konsola rozwijała się przez cały swój długi żywot, oferując coraz ładniejsze tytuły. Najlepszym przykładem był chyba Metal Slug – ta prześliczna gra ukazała się aż sześć lat po premierze systemu.

SNK KONTRA PRAWA RYNKU

Niszowa popularność Neo Geo wystarczyła, by utrzymać konsolę na rynku aż do 2004 roku, kiedy to ukazał się ostatni przeznaczony dla niej tytuł – Samurai Shodown V Special. Co ciekawe (i godne pochwały), firma nie zaprzestała serwisowania swych maszynek aż do roku 2007. Trudno stwierdzić, czy bardziej zaskakująca jest ofiarność SNK, czy fakt, że – jak widać – wielu graczy nadal potrzebowało ich usług.

Dziś SNK to już nieco inna firma. Pod koniec ubiegłego wieku, kiedy zaczęły się kłopoty finansowe, a bankructwo zaczęło zaglądać im w oczy, zasłużone studio zostało wykupione przez Aruze – kompanię produkującą automaty do pachinko (popularna w Japonii gra odrobinę przypominająca swojskie flippery). Szybko okazało się, że nowi właściciele raczej nie zamierzają przywrócić SNK do ich dawnej chwały, zaś głównym celem transakcji była chęć wykorzystania wizerunków postaci firmy w maszynkach Aruze. Nic dziwnego, że poirytowane szefostwo SNK opuściło macierzyste studio, by założyć Playmore. Można rzec, że uciekali z tonącego okrętu – w 2001 SNK ostatecznie zbankrutowało. Nie był jej dany wieczny spoczynek – wkrótce nazwa i popularne licencje firmy zostały wykupione przez… Jej byłych szefów, Playmore. To dzięki temu zręcznemu chwytowi do dziś możemy cieszyć się tytułami w rodzaju King of Fighters XII czy Metal Slug 7, a arcade'owa legenda żyje i ma się dobrze. //**DrMax**

KUP JE WSZYSTKIE!

Neo Geo, jak mała która konsola, zaowocowała prawdziwym szałem kolekcjonerskim. Zestawy sprzętu i gier w dobrym stanie osiągają zawrotne sumy na aukcjach internetowych, po części z powodu bardzo ograniczonych nakładów niektórych tytułów. Ceny co bardziej poszukiwanych kartridży spokojnie dobijają ponoć do tysiąca dolców. Najdroższą jak dotąd grą jest nawalanka (sympatyczna zresztą) **Kizuna Encounter** – w europejskiej wersji osiągająca ceny rzędu dwunastu tysięcy (!) baksów. Nieco tańszym rozwiązaniem jest kolekcjonowanie kartów do wersji MVS. W tę stronę uderzyła część maniaków-kolekcjonerów, także w Polsce.

gameshop.pl
wymiana gier | konsole | akcesoria
KRAKÓW
ul. Karmelicka 37 - Batorego 25
w podwórzu, wejście na rogu od ul. Batorego
0 796 123 763
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-15
KATOWICE
ul. 3 maja 21
w podwórzu
032 251 61 20
PN-PT 11:30-18
SOBOTA 10-14
GLIWICE
GCH
ul. Zwycięstwa 52A
podziemia - BOX nr 1
032 231 72 21 wew. 301
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-14

Każdy przemysł ma swoich Wielkich. Wyjątkowe z jakiegoś powodu indywidua; wizjonerzy, których ciężka praca i wkład umysłowy napędzają rozwój rynku. Nie inaczej jest, i było, z grami. Jak wiadomo jednak, nic nie trwa wiecznie – zwłaszcza w najbardziej dynamicznie rozwijającej się branży rozrywkowej. Przed Wami zatem lista dziesięciu niegdyś wielkich nazwisk, które kiedyś były na ustach wszystkich szanujących się graczy. Dziś zaś... No cóż, powiedzmy, że ich znajomość nie jest wymagana, by cieszyć się poważaniem lokalnych „hardkorów".

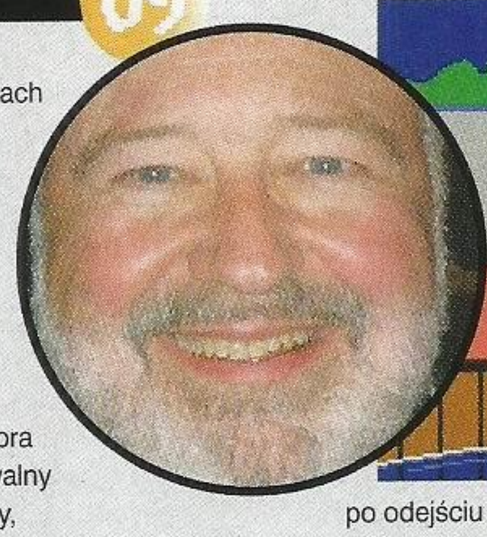
PRZYGASŁE GWIAZDY

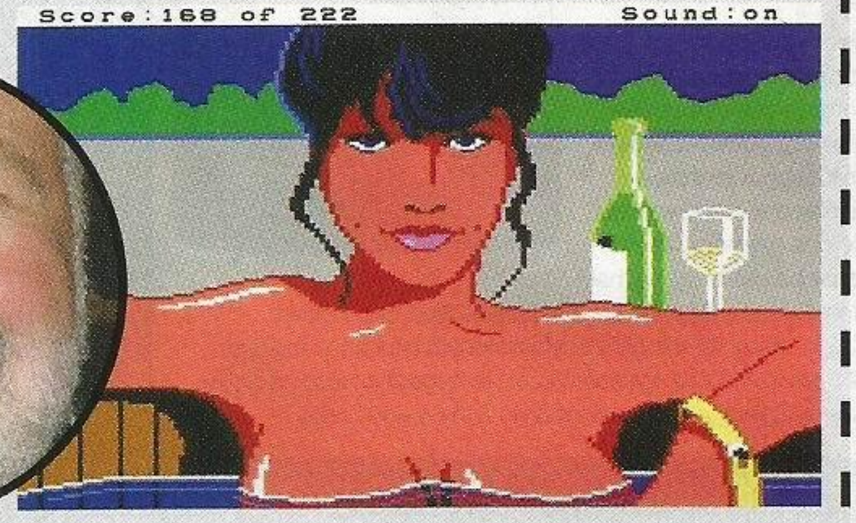
CZYLI 10 NIECO ZAPOMNIANYCH LEGEND BRANŻY

10 ANDY DAVIDSON

Zacznijmy od nazwiska, którego zapewne większość z Was zupełnie nie kojarzy. W połowie lat 90., ów młody i podobno z lekka świrnięty Brytyjczyk stanowił ucieleśnienie ideału „od pucybuta do milionera" przełożonego na branżę gier. Davidson wsławił się opracowaniem w pojedynkę pewnej niepozornej gry o dżdżownicach rozwalających się za pomocą wymyślnych typów oręża. Worms, bo o tym tytule mowa, odniosło sukces, którego nikt owej prostej grze opartej na wysłużonej koncepcji Scorched Earth nie wróżył. Facet nie był co prawda pierwszym „złotym dzieckiem" branży, w latach 80. tworzenie gier w pojedynkę, albo w drobnych ekipach złożonych z kumpli od piwa, nie było niczym niezwykłym (by wspomnieć chociażby Davida Brabena i jego autorski przebój Elite). Tym niemniej, Andy wyskoczył ze swymi Robalami w momencie, kiedy tworzenie gier zaczynało być naprawdę drogim interesem, a epoka małych, kilkuosobowych grup zapaleńców miała się ku końcowi. Davidson współpracował z firmą Team17 także przy Worms 2 oraz Worms Armageddon, po czym wieść o nim zaginęła. Zapowiadał co prawda stworzenie zupełnie nowego tytułu, niezwiązanego z serią o Robalach, ale do dziś nie doczekaliśmy się owej mistycznej produkcji.

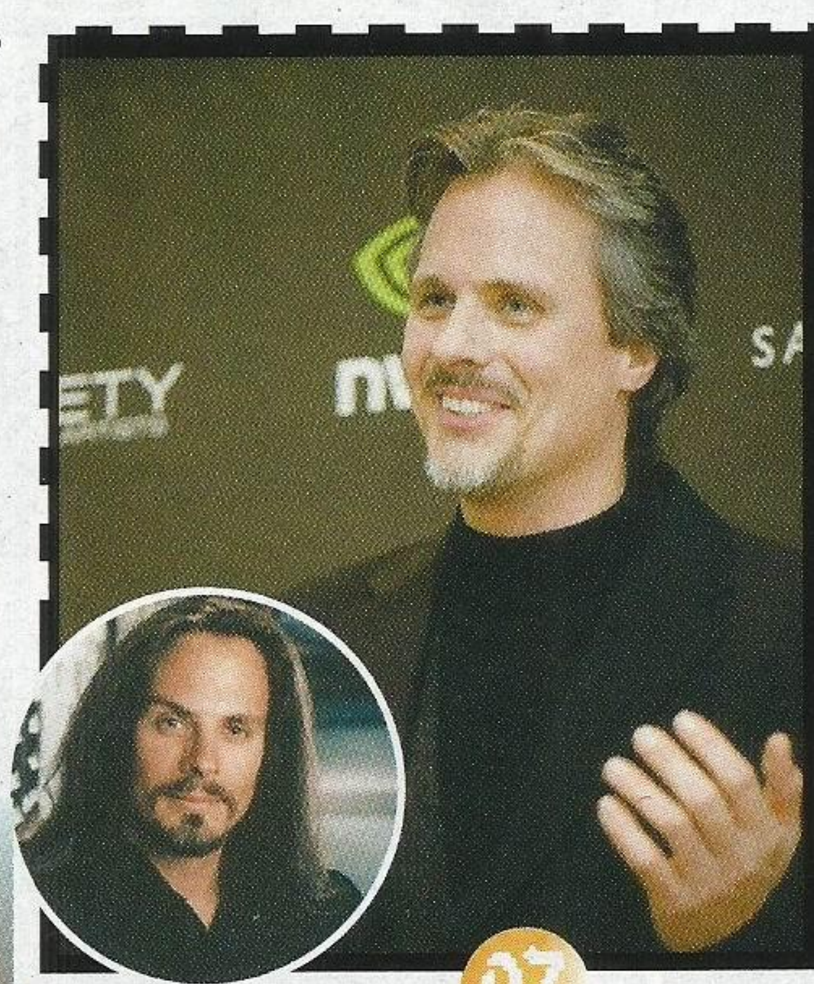
09 AL LOWE





Popularność grubaśnego nauczyciela muzyki i domorosłego programisty eksplodowała w latach 80., kiedy to po współtworzeniu kilku udanych gier dla Sierry, stworzył swoje opus magnum w postaci pierwszej części Leisure Suit Larry – serii opowiadającej o perypetiach nieudacznego podrywacza Larry'ego Laffera. Przygodówki z Larrym stały się cenioną marką i dorobiły się sześciu części stworzonych z udziałem brodatego ojca serii. Warto wspomnieć, że Lowe – jak na kompozytora przystało – stworzył także z miejsca rozpoznawalny przewodni motyw muzyczny Larry'ego. Niestety, po odejściu swego ojca seria stoczyła się niebywale, a ostatecznym walnięciem o dno był wydany kilka miesięcy temu, obraźliwie wręcz tragiczny Box Office Bust. Sam Al zaś przez kilka lat pracował nad całkiem świeżym tytułem – komediową grą akcji Sam Suede. Niestety, opracowująca grę firma iBase Entertainment zbankrutowała przed ukończeniem prac, co zniwelowało szansę pana Lowe na ponowne zabłyśnięcie. Po raz ostatni można było zobaczyć go w 2007 roku w Helsinkach, gdzie wystąpił wraz z kapelą David Hasselhoff Big Band, wspomagając na saksofonie ich wykonania klasycznych utworów z jego gier.

08 LORNE LANNING

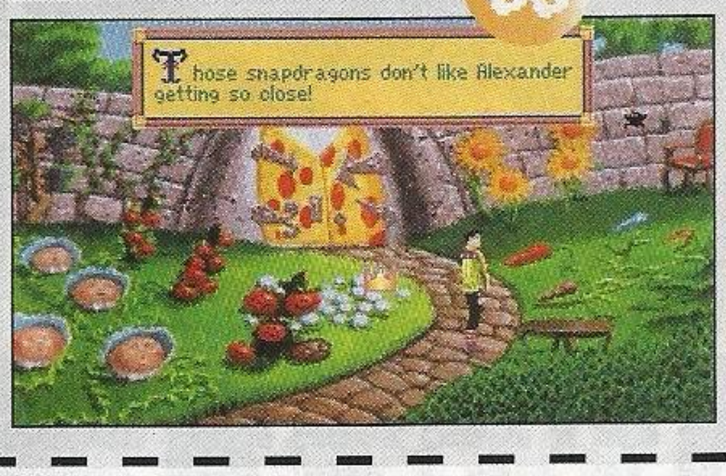


Niegdyś długowłosy wizjoner, któremu możemy być wdzięczni za stworzenie Oddworld – znanej i lubianej serii gier toczących się w wyimaginowanym i nieodmiennie dziwacznym świecie. Lanning nie tylko pełnił rolę głównego projektanta wszystkich tytułów z Abe'em i spółką w rolach głównych – osobiście użyczał też swego głosu dużej części postaci. Zafascynowany grami od bardzo młodego wieku (wspomina, że jego ojciec pracował dla Coleco) Brytol udowodnił, że ograniczenie się do tworzenia tytułów z jednego uniwersum w żaden sposób nie umniejsza potencjału twórczego – kolejne odsłony Oddworld, od logiczno-platformowej Abe's Oddysee do innowacyjnej strzelanki Stranger, zyskały sobie olbrzymie uznanie. Niestety, za uznaniem krytyków nie zawsze podążał sukces komercyjny, co zmusiło Lanninga do zawieszenia działalności swej firmy – Oddworld Inhabitants. Nie tak dawno błyskotliwy Lorne – o zgrozo, pozbawiony swojej bujnej plerezy – zapowiedział rozpoczęcie prac nad kolejnym projektem z logo Oddworldu. Do końca nie wiadomo czy chodzi o kolejną grę, czy zapowiadany od dawna film animowany. Tak czy siak, trzymamy kciuki, żeby był to powrót z tarczą.

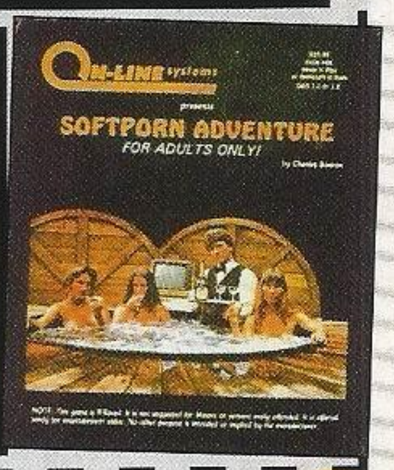
07 SID MEIER

Niegdysiejszy guru pecetowych strategów, twórca nie pozbawionej błędów acz genialnej w swych założeniach Cywilizacji, a także Pirates!, Colonization czy Alpha Centauri. Co prawda 55. letni Kanadyjczyk nigdzie sobie nie poszedł, a jego firma Firaxis nadal regularnie wydaje na świat kolejne części Cywilizacji i innych hitów Meiera, trudno jednak ukryć, że gwiazda niegdysiejszego geniusza branży nieco przygasła i mamy do czynienia raczej z odcinaniem kuponów od dawnej wielkości.

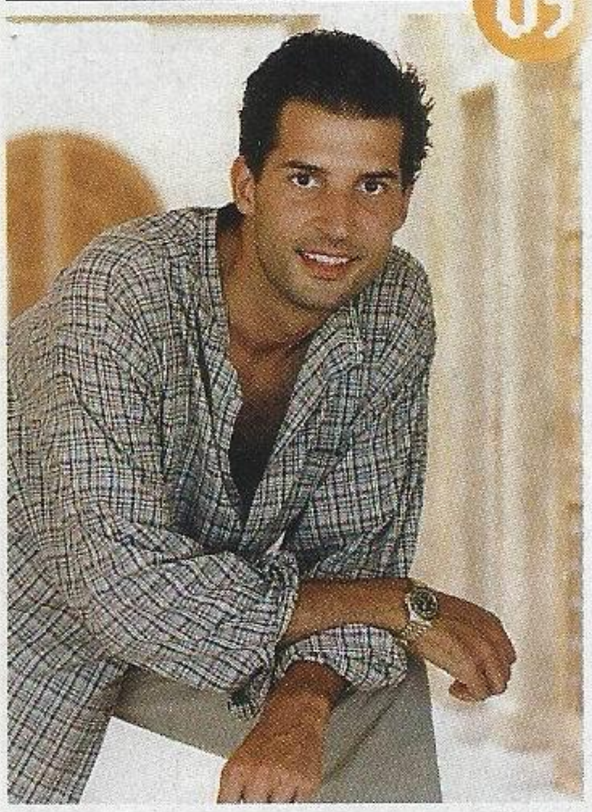
ROBERTA WILLIAMS 06



Swego czasu najlepiej znana kobieta w branży, i zarazem twarz słynnej przede wszystkim z produkcji gier przygodowych firmy Sierra. Pani Williams odpowiedzialna była za projektowanie i scenariusze takich gier, jak King's Quest, Laura Bow czy obrazoburcza Phantasmagoria, acz dała się poznać także z niecodziennej strony – pozując jako modelka na okładce przygodówki dla dorosłych Softporn Adventure (dla ciekawskich – pierwsza z prawej). Ostatnią grą współtworzoną przez Robertę był King's Quest VIII: Mask of Eternity, wydany w 1998 roku. Od tamtego czasu niegdysiejsza pierwsza dama gier dała sobie spokój z ich produkcją. Obecnie planuje napisać powieść historyczną.

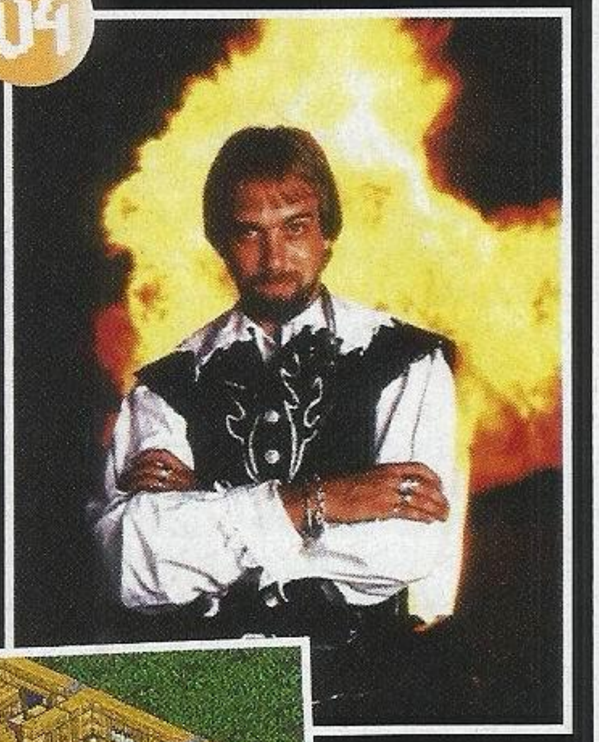


DAVE PERRY 03



Dziś wielu z Was może zakrzyknąć: „Kim u diabła jest Dave Perry?" jednak w pewnym momencie w latach 90. trudno było otworzyć magazyn o grach i nie napatoczyć się na przynajmniej jeden buńczuczny komentarz wygadanego Angola. Trzeba przyznać, że jego dorobek robi wrażenie – poczynając od wczesnych lat 80. Perry współtworzył blisko 50 tytułów, został jednak najlepiej zapamiętany za sprawą swych autorskich projektów – Earthworm Jim, MDK czy też (w mniejszym stopniu) Messiah. Jego firma, Shiny Entertainment wsławiła się najpierw pomysłowymi i miodnymi tytułami w rodzaju MDK, by po pewnym czasie stoczyć się za sprawą niewątpliwych crapów – tu na niechlubne pierwsze miejsce wysuwają się koszmarne Enter the Matrix i Path of Neo. Jak już jednak wspomniałem, Perry zawsze znany był przede wszystkim z niewyparzonej gęby i chwalenia się swoją firmą na prawo i lewo (czasami zasłużenie, co prawda). Choć jego popularność (i częstotliwość otwierania paszczy) zdecydowanie zmalała, złotousty Dave nie zniknął ze sceny – obecnie pracuje nad Gaikai, usługą internetową mającą rywalizować z szumnie zapowiadanym OnLive.

RICHARD GARRIOT 04



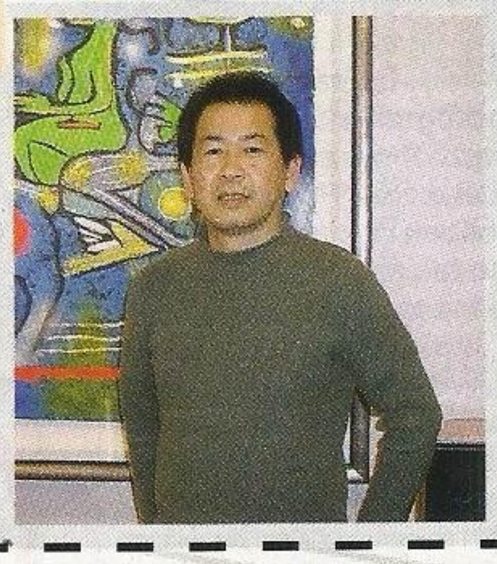
Znany też jako Lord British, ojciec tyleż zasłużonej, co tasiemcowatej serii RPG Ultima, odpowiedzialny za pierwszą grę MMORPG z prawdziwego zdarzenia w postaci Ultima Online. Znany ze swej ekscentryczności, przejawiającej się w bardzo intensywnym wczuwaniu się w swoje alter ego (włącznie z przebieraniem się w kolczugę i pozowanie do sesji zdjęciowych z obnażonym... mieczem). Po opracowaniu umiarkowanie popularnej gry online Tabula Rasa, Garriot przemianował się na Generała Britisha i przerzucił swe zainteresowanie (żeby nie rzec – obsesję) w przestrzeń kosmiczną. Dziś znany jest bardziej z faktu bycia jednym z sześciu „kosmicznych turystów", którzy w 2008 roku polecieli Stację Kosmiczną – która na Międzynarodową to przyjemność kosztowała go zaledwie 30 milionów martwych prezydentów.

Garriot, swoją drogą syn kosmonauty, nie tylko wziął udział w pierwszym urządzonym na orbicie ziemskiej weselu, ale też nakręcił pierwszy krótkometrażowy film science-fiction stworzony w kosmosie, zatytułowany „Apogee of Fear".

SHIGERU MIYAMOTO 05

Dobra, wiem. Wielki Shigeru ma się dobrze, Nintendo nadal rządzi światem, a Mario pozostaje najpopularniejszym bohaterem gier. Trudno jednak nie zauważyć, że z wiekiem pan Miyamoto – niegdyś prawdziwy rewolucjonista, którego dorobku dla rozwoju gier nie można przecenić – zdaje się nieco tracić kontakt z rzeczywistością. Odcinanie kuponów od popularności Mario to jedno, ale wtopy w rodzaju żenującej prezentacji Wii Music czy brak kolejnego naprawdę wielkiego tytułu wyraźnie sugerują, że czasy, gdy wszystko czego tknął się geniusz z Nintendo, zamieniało się w złoto, minęły bezpowrotnie. Może to nie do końca fair, oczekiwać od dobijającego do sześćdziesiątki twórcy przebijania własnych sukcesów z lat młodzieńczych, ale jeszcze niecałą dekadę temu potrafił on stworzyć przebój zainspirowany pieleniem grządek w swoim ogródku. Czy jeszcze nas czymś zaskoczy? Poczekamy, zobaczymy.

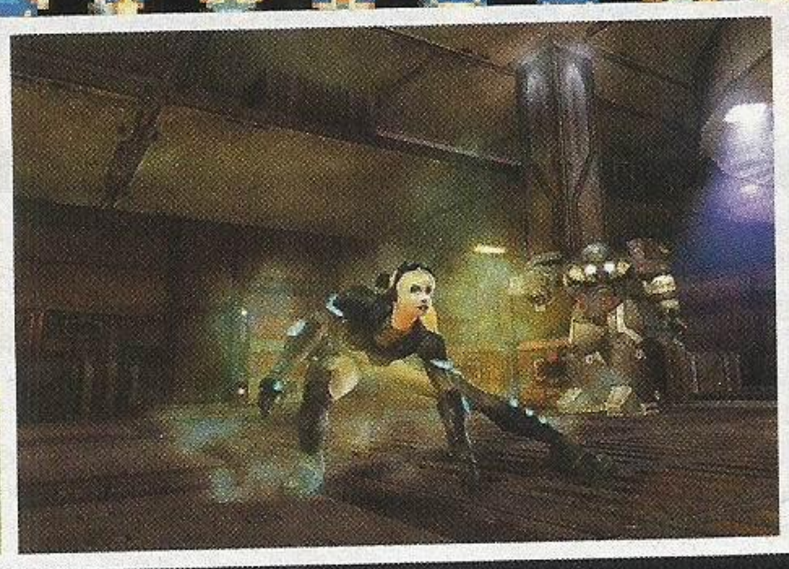
YU SUZUKI 02



Jeden z Wielkich Japońskiego przemysłu gier i współtwórca sukcesu Segi, projektowaniem gier zajmował się już w latach 80., tworząc klasyki w rodzaju Out Run czy AfterBurner. Jednak tytułem, za który zostanie zapamiętany na zawsze, jest Virtua Fighter, stworzony przez jego studio AM2. Virtua Fighter, wraz ze swymi kolejnymi odsłonami przez długi czas walczyła o tytuł najlepszej bijatyki w historii ze swym konkurentem z Namco, serią Tekken. Nie znaczy to, że po stworzeniu tego kultowego tytułu Suzuki-san osiadł na laurach. Jego kolejne dzieło – Virtua Cop – do dziś uchodzi za definicję arcade'owej strzelaniny, zaś w 1999 roku powstało Shenmue – niegdyś jeden z najlepszych powodów do kupienia Dreamcasta i dla wielu zapewne najlepsza gra Suzukiego. W 2002 Yu doczekał się wydanej na DC kompilacji promowanej jego nazwiskiem – zaszczyt, który nie spotyka byle śmiertelnika. Niestety, od czasu drugiej części Shenmue i nieudanych prób dalszego kontynuowania serii, wielki twórca nieco odszedł w cień. W tym roku pojawiły się pogłoski o planowanym przez niego przejściu na emeryturę. Jak na razie nie znalazły one potwierdzenia, ale niegdysiejszy król arcade'u ponoć wycofał się z bezpośredniego udziału w produkcji nowych tytułów.

JOHN ROMERO 01

Jeden z założycieli id Software pierwsze miejsce na liście zawdzięcza może nie tyle swej niegdysiejszej pozycji, co finezji, z jaką udało mu się ją zaprzepaścić. W latach 90. wielbiony za udział w tworzeniu przełomowych FPS-ów, z Doom i Quake na czele, założył własną firmę Ion Storm i rozpoczął pracę nad tytułem, który miał dosłownie zdmuchnąć z rynku wszelką konkurencję. Powstająca cztery lata Daikatana okazała się, pomimo buńczucznych (żeby nie powiedzieć – ordynarnych) zapowiedzi Romero, gigantyczną wtopą, która po wsze czasy zrujnowała reputację Teksańczyka. Niegdysiejszy mistrz skandalu (żeby wspomnieć o wypuszczonej do prasy informacji o śmierci Romero, wzbogaconej spreparowaną fotką denata, czy burzliwy związek z mistrzynią Quake'a znaną jako Killcreek) niemal z dnia na dzień stał się trzecioplanową postacią. W kolejnych latach współpracował z kilkoma studiami, w tym Midway. Prace nad jego najnowszym projektem – multiplayerową strzelanką Severity – zostały wstrzymane (tudzież przeszły w „stealth mode") w 2008 roku.



MARTWE PIKSELE

Blizzard to taka ciekawa firma, która nad swoimi tytułami potrafi pracować latami, nie podając bodaj orientacyjnego terminu wydania, po czym nagle, będąc absolutnie pewną jakości produktu, wali konkretną datą i można być niemal pewnym, że tego dnia wypada pofatygować się do sklepu. Z narzucanych sobie przez „Śnieżycę" standardów czasami wynikają też mniej przyjemne konsekwencje, takie jak zarzucanie prac nad niemal skończonymi tytułami. Tak stało się z dwuwymiarową przygodówką Warcraft Adventures: Lord of the Clans, taki też smutny los spotkał bohatera – a właściwie bohaterkę – niniejszego artykułu.

Starcraft Ghost obiecywał wrzucić grającego w perwersyjnie wręcz obcisły kombinezon niejakiej Novy, pełniącej w armii Terran (czyli ludzi – wyjaśnienie dla niestarcraftomaniaków) funkcję Ducha – superżołnierza przeznaczonego głównie do misji dywersyjnych, wywiadowczych i sabotażowych. Graczom z Korei Płd. przypomnę – Duch to ten zbitek pikseli, który podbiega do Waszej bazy i zrzuca na nią atomówkę, tudzież bezlitośnie dziesiątkuje Wasze oddziały przy pomocy karabinu snajperskiego. Poza tym dysponuje także umiejętnością kamuflażu, której nie powstydziłby się polujący na austriackich kulturystów Predzio. Paradę przydatnych gadżetów wieńczyć miały gogle termowizyjne i urządzenie wysyłające impuls elektromagnetyczny, unieruchamiający elektronikę wroga.

Bohaterka polegać miała przede wszystkim na akrobatyce, pozostawaniu w ukryciu i nagłych atakach na pojedynczych przeciwników – wszystko w najlepszych tradycjach skradanek. Nie znaczy to jednak, że przyciśnięta do muru nie umiałaby rozwiązać sprawy bardziej dosadnie – za pomocą szybkiego kopniaka w twarz, tudzież znalezionego karabinu czy granatnika. Nie miało zabraknąć także sekcji jeżdżonych, w których Nova zasiadłaby za sterami terrańskich pojazdów, takich jak czołgi, pojazdy terenowe czy skutery. Diametralnie innymi prawami rządzić się miała rozgrywka wieloosobowa, zapowiadana jako drużynowa strzelanina z dużym naciskiem na klasy postaci i z bogatym wykorzystaniem znanych i lubianych przez fanów jednostek. Dla wielu graczy ten aspekt gry zapowiadał się zapewne ciekawiej niż przeznaczone dla samotników perypetie Novy.

Powstawanie Ghosta ogłoszono w roku 2002. Miał być strzelanką z dużym naciskiem na elementy skradane. Wedle założeń autorów, obserwując świat Starcrafta zza kształtnych pośladków bohaterki, fani mogliby jeszcze lepiej wczuć się w otoczkę najbardziej popularnego RTS-a wszech czasów. Początkowo tytuł opracowywany był z myślą o PS2, Xboksie i GCN, jednak z biegiem prac twórcy zaczęli przebąkiwać o przeskoczeniu na kolejną generację konsol. Ciągłej metamorfozie ulegał też wygląd gry – o ile pierwsze screeny nieco rażą kanciastymi bryłami, o tyle później grafika uległa znacznej poprawie i gdyby ukazała się w przewidzianym terminie, zapewne nie odstawałaby in minus od konkurencji. Tak się jednak nie stało, a Blizzard stracił dużą szansę zaistnienia w umysłach posiadaczy konsol. Dlatego też, przynajmniej na razie musi im wystarczać sukcesywne rujnowanie życia towarzyskiego milionom miłośników WoW na całym świecie.

W 2006 roku gruchnęła bowiem wiadomość, że prace nad Ghostem zostały „wstrzymane do odwołania". W praktyce oznaczało to wpakowanie grze kulki w łeb – z pewnością nikt nie planował odgrzebania w przyszłości przeterminowanego tytułu i wznowienia prac. Choć nie wypada wykluczyć, że warstwa koncepcyjna Ducha znajdzie jeszcze kiedyś ujście w formie skończonego produktu.

Na razie pozostałości po fabule znaleźć można w starcraftowych powieściach, a pewne jej elementy znajdą się być może także w hucznie zapowiadanym SC2. Tak czy inaczej, na małe tete-a-tete z Novą będziemy musieli poczekać. RIP. ■

PRZYGARNIJ PAN GRĘ

Termin „abandonware", czyli we frywolnym tłumaczeniu „porzucone oprogramowanie" jest powszechnie znany wśród graczy, zwłaszcza PC-towców. Nie każdy jednak dokładnie orientuje się co tak naprawdę ten termin oznacza i co z niego wynika.

W powszechnym mniemaniu, zakwalifikowanie do tej grupy danego tytułu oznacza, że nie jest on już dostępny w legalnej sprzedaży, a więc kopiowanie go i ściąganie z sieci nie wiąże się z żadnymi stratami dla jego twórców. Ergo – nic tylko piracić. Sprawa nie jest jednak taka znowu oczywista. To, że nakład danej gry został dawno wyczerpany, nie oznacza bynajmniej, że jej twórcy utracili tym samym prawa autorskie i mają w nosie co stanie się z ich twórczością. Wprost przeciwnie – wielu nie życzy sobie by ich dzieła rozpowszechniać; obojętnie – za opłatą czy darmowo, w imię szlachetnej misji edukowania młodszych graczy w klasyce.

Nie zmienia to jednak faktu, że stron internetowych oferujących „porzucone" gry nie brakuje. Pojawiły się w drugiej połowie lat 90., i z początku były inicjatywą ze wszech miar zacną (przynajmniej jeśli chodzi o intencje ich twórców). Umieszczane na nich gry, zazwyczaj naprawdę nieosiągalne innymi metodami, rozprowadzane były za darmo, z czystej chęci podzielenia się z innymi klasycznymi tytułami, tym samym nie pozwalając im odejść w zapomnienie. Niestety, wraz z rozwojem tego typu stronek, zaczęły one rozbudowywać swój katalog, coraz mniej zwracając uwagę na przemyślany dobór gier. W końcu doszło do tego, że trudno było je odróżnić od typowego serwisu warezowego. Trudno się dziwić, że sprawą zainteresowali się producenci oprogramowania, którzy czym prędzej zrzucili na właścicieli pomienionych stron desant wrażych prawników. Od tamtego czasu, wiele serwisów abandonware'owych ogranicza się do zamieszczania linków do miejsc gdzie można jeszcze nabyć niektóre starsze pozycje.

Nie zmienia to faktu, że wielu producentów docenia zjawisko, co wyrażają albo poprzez dystyngowane przymykanie oka na darmowe rozprowadzanie ich starych tytułów, albo też samodzielne udostępnianie ich na swych stronach internetowych. Co prawda sukces komercyjny usług w rodzaju XBLA, GameTap czy Wirtualnej Konsoli sprawił, że każdy twórca zastanowi się dwa razy zanim pozwoli na wypuszczenie swych minionych dzieł w czeluści Internetu za friko, nie zmienia to jednak faktu, że istnieje sporo klasycznych gier w które można dziś zagrać całkowicie za darmo i w dodatku legalnie. ■

RAMKA – PORZUCONE, NIEZAPOMNIANE

Co miesiąc w Retro zioniemy nostalgią, zachęcając jednocześnie do zapoznawania się z klasycznymi tytułami. Problem w tym, że legalne zdobycie wielu z nich graniczy dziś z cudem. Przed Wami zatem krótka lista co ciekawszych gier, które możecie zasysać z sieci z czystym sumieniem i błogosławieństwem twórców:

- **GTA 1 & 2 – dwie pierwsze części gangsterskiej sagi, dostępne za darmo dzięki uprzejmości równiachów z Rockstar.**
- **Command & Conquer – klasyczny RTS, udostępniony z okazji dwunastej rocznicy serii. Z okazji jej zeszłorocznej piętnastej kreski EA podarowało graczom pierwszą część Red Alert.**
- **Daggerfall – podobnie jak jej poprzedniczka Arena, druga część Elder Scrolls stanowiła ładny podarek z okazji okrągłej rocznicy narodzin pierwszej części serii.**
- **SimCity – w darmowej wersji znana pod nazwą Micropolis. Poza tą drobną różnicą, to nadal stara dobra zabawa w zarządzanie miastem.**
- **The Suffering / Full Spectrum Warrior – dwie całkiem świeże gry, w wersjach darmowych z doczepionymi reklamami.**
- **Beneath the Steel Sky / Flight of the Amazon Queen – dwie klasyczne przygodówki wypuszczone za darmo wraz z emulatorem ScummVM. Oprócz tego BTSS jest też dostępny na www.gog.com**
- **One Must Fall – świetna swego czasu nawalanka z wielkimi robotami w rolach głównych. Co prawda nie postarzała się najlepiej, ale w okazyjnej cenie 0,0 zł… Nie zaszkodzi dać jej szansy.**

ZAGUBIONE W CZASIE

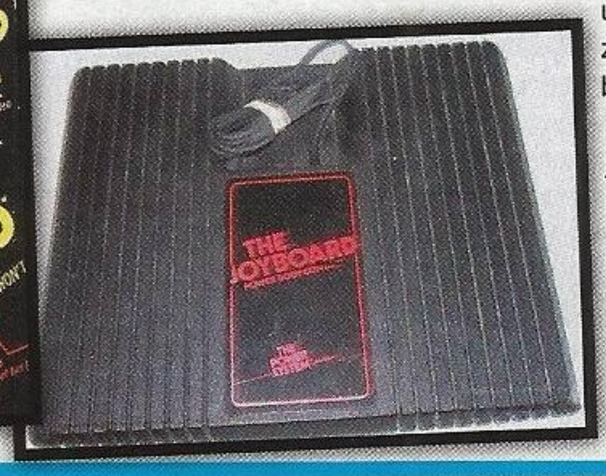
THE JOYBOARD

Prawie jak Wii Fit!

Myślicie, że magiczna decha do gibania się przed telewizorem to wynalazek Nintendo? No to pomyślcie raz jeszcze. Oto przed Wami Joyboard – niesamowity wynalazek inżynierów z korporacji Amiga, który pozwolił graczom trenować wracanie do domu po kilku głębszych już w 1982 roku!

Co to takiego ten Joyboard? Wyprofilowany na dwie stopy kontroler przeznaczony do Atari 2600, mieszczący w swej plastikowej obudowie całe cztery strefy nacisku. Balansując ciałem na swej desce pełnej szczęścia, gracz mógł kontrolować wydarzenia na ekranie telewizora bez użycia rąk – co zresztą podkreślała zmyślna kampania reklamowa.

Wiem co sobie pomyśleliście. Zaraz, skoro założenie jest identyczne z tym z ostatniej maszynki do robienia pieniędzy Nintendo, to jakim cudem wcześniej o tym urządzeniu nie słyszałem? Powód jest prosty – Joyboard był bublem, i to dosyć spektakularnym. Mała liczba siedzących pod obudową przycisków w połączeniu z ułomnym wykrywaniem ruchów grającego owocowały chaotyczną i frustrującą rozgrywką. Ukazała się cała jedna gra wykorzystująca możliwości dechy – Mogul Maniac, poczciwy slalom narciarski. Kolejne dwa tytuły, Off Your Rocker i Surf's Up, nigdy nie ujrzały światła dziennego z prostej przyczyny – komercyjnego zgonu urządzenia.

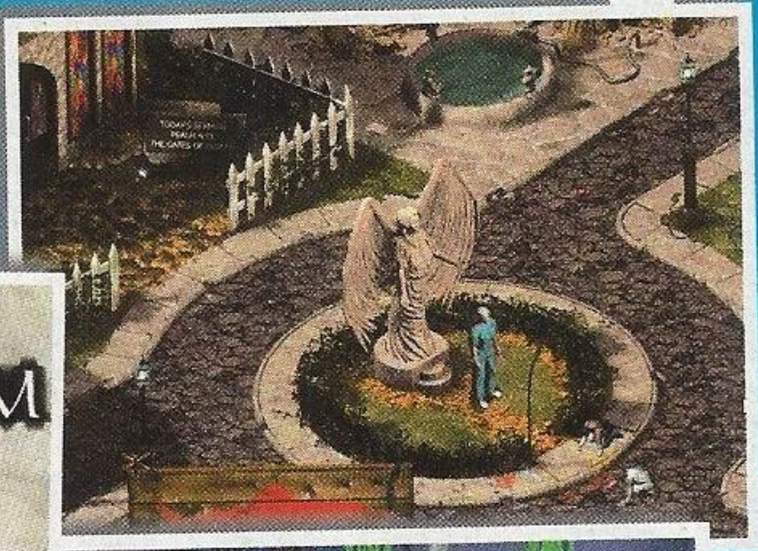


Z legendarną już zawodnością Joyboarda wiąże się ciekawa anegdota. Otóż, szybko okazało się, że efekty ciekawsze niż daremne próby zmuszenia dechy do poprawnego działania daje pozostawanie absolutnie bez ruchu, niczym hinduski jogin, starając się ani razu nie wcisnąć żadnego z przycisków. Powiada się, że projektujący pierwszą Amigę zwykli używać Joyboarda właśnie jako narzędzia do niwelowania stresu. Stąd też komunikat błędu występującego często-gęsto na wczesnych modelach Amigi, w którym pojawiały się słowa: „Guru Meditation". Ile w tym prawdy? Być może niewiele. Tym niemniej, na cześć owej branżowej klechdy amerykański profesor Ian Bogost stworzył grę o tytule – jakżeby inaczej – Guru Meditation. Tytuł przeznaczony na Atari 2600 i współpracujący z Joyboardem polega właśnie na siedzeniu na urządzeniu w pozycji zen, w całkowitym bezruchu. Medytujący na ekranie mnich po jakimś czasie zaczyna lewitować, a zadaniem gracza jest utrzymanie go jak najdłużej w powietrzu.

Pomijając jednak tę urokliwą przypowieść, Joyboard zapamiętany został jako efektowna porażka dwóch zasłużonych firm. Być może właśnie dlatego, pomimo rozwijającej się technologii, przez długi czas mało kto połasił się na rozwinięcie pomysłu. Pomijając dość idiotyczny Roll'n'Rocker na NESa i oparte na nieco innej koncepcji maty do grania, ostatecznie zdecydowało się na to Nintendo. Wii Fit ukazało się równe 15 lat po swoim upośledzonym dziadku. I wiecie co? Można go nie lubić z wielu różnych powodów, ale przynajmniej działa. ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

SANITARIUM



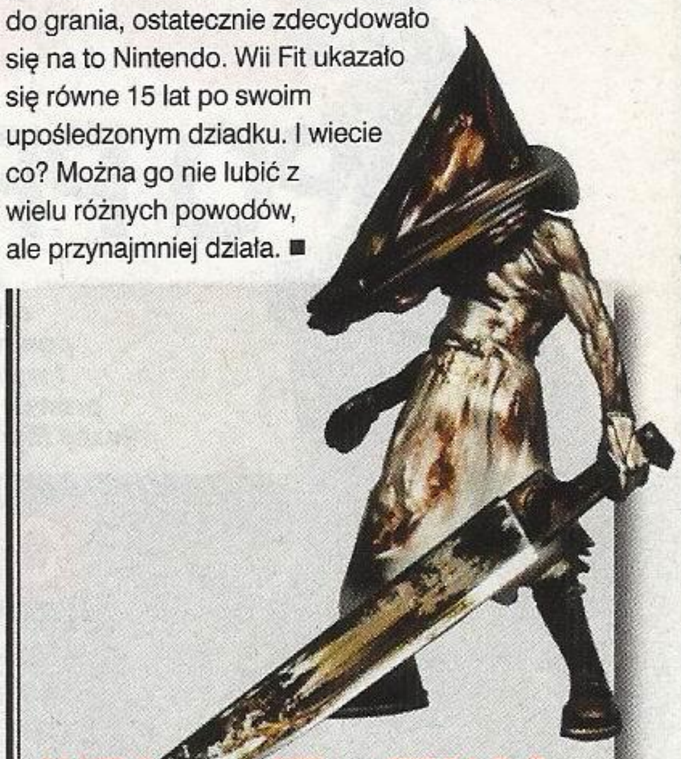
Budzisz się w nieznajomym miejscu, na brudnej pryczy. Małe, obskurne pomieszczenie tonie w mroku rozświetlanym tylko przez smugę bladego światła wpadającego z korytarza. Świdrujący ból głowy pogłębia jeszcze monotonny skowyt syreny alarmowej. Dotykasz swej twarzy, by w jej miejscu znaleźć krwawą papkę owiniętą brudnymi bandażami. Przez obolałą głowę przemyka Ci tylko jedna, osamotniona myśl: „Kim ja, do diabła, jestem?" Witaj w domu. Witaj w Sanitarium.

Co by nie mówić, niewiele było w historii gier naprawdę strasznych, czy chociażby niepokojących, a jeszcze mniej – skłaniających do myślenia. Wydane na PC w 1998 roku przez ASC Games (znaną chociażby z pierwszego GTA), stworzone przez ekipę Dreamforge Entertainment Sanitarium z powodzeniem może być zaliczane do każdej z tych kategorii. Pozornie mieliśmy do czynienia ze zwykłą przygodówką ukazaną z izometrycznej perspektywy, z prostą acz stylową i pieczołowicie wyrysowaną grafiką. Jak jednak wiadomo, pozory mylą. Zwłaszcza w świecie Sanitarium, gdzie nic nie jest takim, jakim się wydaje.

Gracz, wcielający się w niejakiego Maxa (zbieżność z diablo przystojnym recenzentem gier przypadkowa), ma za zadanie rozwiązać zagadkę przeszłości cierpiącego na amnezję bohatera. Aby tego dokonać, musi przebić się przez dziewięć rozdziałów niepokojącej historii i odwiedzić różnorodne, niezbyt przyjemne miejscówki – od upiornej wioski, przez nawiedzony dom na wyspie, aż po tytułowy szpital wariatów. I ani przez chwilę nie może być pewien czy wydarzenia, w których bierze udział, dzieją się naprawdę, czy są tylko wytworem jego udręczonego umysłu.

Bez wątpienia najciekawszą, i chyba także najbardziej makabryczną lokacją była wioska. Zapuszczona, zamieszkała przez groteskowo zdeformowane dzieci, nasączona niepokojącym klimatem. Nie dajcie się zwieść przyjemnej dla oka, rysunkowej oprawie – Sanitarium pełne jest momentów naprawdę brutalnych. Przy czym nie chodzi tu o szarą, przyziemną brutalność z cyklu rozbryzgiwanych na ścianie mózgów. Krew i flaki pojawiają się sporadycznie, w dobrze uzasadnionych momentach, za to cierpienia psychiczne towarzyszy graczowi na każdym kroku. Wykopywanie martwej dziewczynki, stanowiące uwieńczenie chorej gry w chowanego, wizyta w opuszczonym domu i oglądanie odgrywających sceny ze swego życia duchów zamieszkującej go niegdyś rodziny – momentów dogłębnie niepokojących, czy poruszających w Sanitarium nie brakuje. Jedynie dwa rozdziały nieco odstają od genialnej reszty, nadal jednak mają swoje uzasadnienie i ostatecznie wpasowują się w całość układanki.

Wszystkim, którzy nie mieli nigdy okazji poznać tej historii, szczerze zachęcam do nadrobienia zaległości. Naprawdę warto – schludna, dwuwymiarowa grafika nie postarzała się specjalnie, zaś muzyka nadal może śnić się po nocach. Kiedy byłem młodym szczawiem, ten tytuł naprawdę zmolestował mi psychikę. Jeśli nie macie awersji do gier przygodowych, cenicie sobie dobre historie i potraficie wsiąknąć w duszny, nieco chory klimat, a przy tym władacie językiem Szekspira w stopniu ponadpodstawowym – zaprawdę polecam upolować Sanitarium. Tylko nie pytajcie, kiedy trafi na XBLA. ■■



WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

■ **Poszukiwany:** Piramidogłowy

■ **Znany też jako:** Czerwona Piramida, Demon, Cichogórski kat

■ **Cechy charakterystyczne:** Dobrze zbudowany, blada cera, świszczący oddech, duża wprawa w posługiwaniu się nożem rzeźnickim (rozmiar XXXL) oraz włócznią. W kwestii ubioru – gustuje w przegniłych, nasiąkniętych krwią fartuchach i ekscentrycznych nakryciach głowy. Pomimo wielokrotnych przesłuchań, nie powiodły się próby zmuszenia delikwenta do złożenia zeznań

■ **Pierwszy występek:** 2001 rok – molestowanie seksualne

■ **Znane przewinienia:** Nękanie fizyczne oraz psychiczne, morderstwo, niesprowokowane szykanowanie innych pomiotów piekielnych

■ **Współpracownicy:** Brak

■ **Zbrodniczy życiorys:** Ponurą sławę zyskał poprzez zwabianie swych ofiar do małego miasteczka na Wschodzie USA, by następnie dawać upust swym sadystycznym skłonnościom. Na korzyść poszukiwanego może działać fakt, że – jak twierdzi jego adwokat – jest on zaledwie emanacją udręczonej podświadomości grzeszników. Prokurator podszedł sceptycznie do tak przedstawionej wersji wydarzeń

■ **Zalecane postępowanie:** Oficerowie śledczy tropiący poszukiwanego powinni być wypoczęci, zdrowi psychicznie i bezbrzeżnie zadowoleni z życia. Pochwycenie zbrodniarza może ułatwić jego powolny, nonszalancki chód. W bezpośrednim starciu delikwent przejawia nieuzasadnione skłonności samobójcze

■ **Dokumentacja zbrodni:**
Silent Hill 2 (2001)
Silent Hill: The Arcade (2007)
Silent Hill: Homecoming (2008)
New International Track & Field (2008)

BOND
PO PROSTU BOND

Elegancki, uwodzicielski, sprytny, wysportowany i śmiertelnie niebezpieczny. Stworzony przez Iana Fleminga agent 007 już od ponad pół wieku infiltruje popkulturę, krzyżując plany złych panów i wymykając się nad ranem z apartamentów pięknych niewiast. Co prawda growy dorobek Bonda nie przerósł jak dotąd onieśmielającej liczby filmów z serii, ale nie znaczy to, że James ma się czego wstydzić.

O ironio, w pierwszej grze powstałej w oparciu o przygody agenta Jej Królewskiej Mości graczom nie było dane wcielić się w rączego Jamesa. Wypuszczony przez Segę do salonów gier tytuł, nazwany pociesznie 005, był bowiem dość ordynarną podróbą jawnie inspirującą się postacią agenta 007. Warto jednak wspomnieć, że była to zarazem jedna z pierwszych skradanek – celem gry było przeniesienie walizki z dokumentami do helikoptera, pozostając niezauważonym przez strażników. Rozgrywka ograniczała się do jednej planszy, całość zaś oprawiona była w dość symboliczną grafikę. Co nie dziwi, biorąc pod uwagę rok wydania – 1981. Dwa lata minęły zanim licencja została w końcu oficjalnie przepoczwarzona w grę video. James Bond 007 ukazał się na Atarynki, ColecoVision i C-64. I tym razem graczom przyszło sterować nie tyle samym agentem, co jego wielozadaniowym pojazdem wyposażonym w lasery, pociski i zasobny barek. Rozgrywka była prosta niczym konstrukcja cepa, choć i tak stanowiła postęp w stosunku do swej nielicencjonowanej poprzedniczki – tym razem poziomy do pokonania były aż cztery, każdy oparty na jednym z filmów. Z kolei ostatni film z Rogerem Moore'em w roli głównej brytyjskie studio Domark postanowiło uczcić aż dwiema adaptacjami. A View to a Kill ukazał się formie lekko udziwnionej strzelanki, a także tekstowej przygodówki. Kolejna gra – The Living Daylights – ukazała się w roku 1987 na C-64 i była prostą platformową strzelanką. Nie były to jedyne tytuły z 007 wydane przez Domark. Firma przyssała się do licencji i nie popuściła aż do końca dekady. Ostatnim stworzonym przez nich w tym okresie tytułem był License to Kill, ciekawy głównie z racji wykorzystania digitalizowanej podobizny Timothy'ego Daltona. Na ekranach ładowania oczywiście, grafika we właściwej grze bynajmniej nie powalała.

Niestety, żadna z powstałych w latach 80. gier z Bondem nie odniosła spektakularnego sukcesu, i były postrzegane raczej jako szybki skok na kasę niż próba twórczego przełożenia filmów na kawałek kodu. Początek lat 90. raczej nie zmienił tego wizerunku. Pierwszym poważnym tytułem dekady była Operation Stealth – stworzona przez Delphine Software gra przygodowa w najlepszych tradycjach LucasArts. Bohaterem gry był niejaki John Glames, agent CIA mający pokrzyżować plany niecnych terrorystów z Ameryki Środkowej. Miły przerywnik stanowiły okazjonalne sekwencje zręcznościowe, w rodzaju strzelanki oglądanej z lotu ptaka. Zaraz, zaraz… A gdzie tu Bond? Ano właśnie, w Stanach gra została przemianowana na James Bond: Stealth Affair i podciągnięta w celach marketingowych pod licencję 007. Drobne nieścisłości w rodzaju blond czupryny głównego bohatera i zmiany MI6 na CIA najwyraźniej nie spędzały marketingowcom snu z powiek. Co ciekawe, pomimo że gra ukazała się także na Atari i PC, najbardziej zaawansowaną technicznie wersją była ta na Amigę (z rozszerzeniem pamięci 1MB), wyposażona w prymitywną syntezę mowy usłużnie odczytującą robotycznym głosem dialogi. Gorzej, że próba przeklikania bodaj jednej kwestii mogła skończyć się zwiechą systemu, przez co wielu graczy czym prędzej wyrywało kość pamięci ze swojej Przyjaciółki, by zaoszczędzić sobie frustracji i krwawiących uszu.

Kolejnym tytułem z cyklu „gry o Bondzie bez Bonda" był James Bond Jr., wydany w 1992 roku na NESa i SNESa. Oparta na średnio udanej serii książek i względnie popularnym serialu animowanym platformówka wrzucała graczy w obcisłe dżinsy młodego siostrzeńca legendarnego szpiega. Rok 1993 przywitał graczy umiarkowanie tryumfalnym powrotem firmy Domark, za sprawą wydanej na Sega Mega Drive James Bond: The Duel. O wyjątkowości tego tytułu, w istocie będącego dość prostą platformówką, świadczy nie tylko fakt, że była to pierwsza w latach 90. gra na licencji 007, w której osobiście pojawił się James Bond. Po raz pierwszy gracze nie mieli do czynienia z bezpośrednią adaptacją jednego z filmów, a z oryginalnym (mówiąc górnolotnie) scenariuszem (choć nie zabrakło gościnnych występów ze strony kultowych dla serii postaci, jak choćby niezapomniany Szczęki). Zaś z okładki gry, jak gdyby nigdy nic, przenikliwie spoglądał Timothy Dalton, który miał już nie zagrać w żadnym filmie o przygodach agenta 007. Kilka lat później zastąpić go miał sam Remington Steele… Znaczy się, Pierce Brosnan. A w roku pańskim 1997 światło dzienne ujrzała najlepsza jak dotąd gra oparta na licencji Bonda.

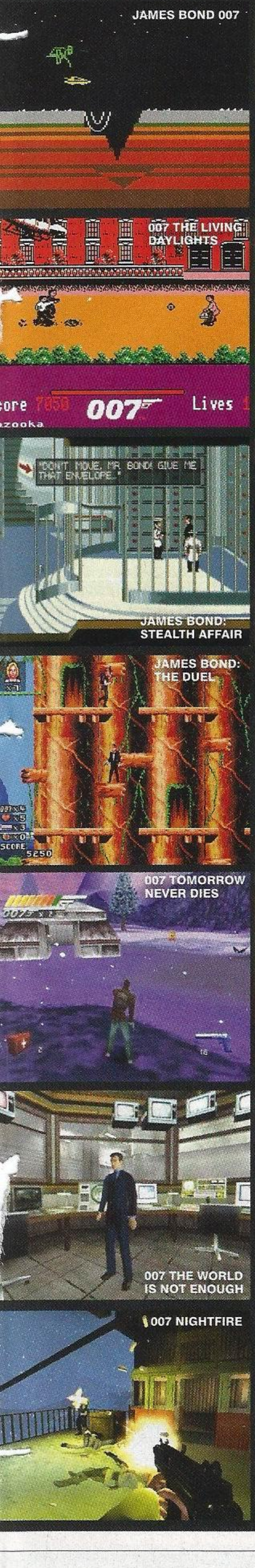
Goldeneye zaatakował znienacka, jako tytuł na wyłączność dla młodej wówczas Nintendo 64. Pierwszy FPS z Bondem, i zarazem debiut wirtualnego (i jeszcze dosyć kanciastego) Pierce'a Brosnana zauroczył graczy i recenzentów na całym świecie, i do czasu nadejścia Halo pozostawał najpopularniejszą grą w swym gatunku na konsolach. Nie bez powodu. Złote Oko szpanowało nie tylko zróżnicowanymi i pomysłowymi misjami, porządnym wykorzystaniem filmowej licencji (łącznie z nieodzownymi gadżetami szpiegowskimi) i najlepiej wówczas rozwiązanym sterowaniem (dzięki wykorzystaniu analogoego grzybka na padzie N64). Elementem, który zrobił największą furorę był multiplayer. Zarzynanie kolegów na poczciwym split-screenie w jednym z pięciu trybów sprawdzało się na tyle dobrze, że gracze łapczywie ograbiali sklepy z kolejnych egzemplarzy gry, zapewniając jej rewelacyjny wynik ponad ośmiu milionów sprzedanych egzemplarzy. Najśmieszniejsze, że tryb wieloosobowy został ponoć stworzony „na doczepkę" przez jedną (jedną!) osobę, w jedną (jedną!) noc. Nieźle. Jedyny problem ze Złotym Oczkiem polega na tym, że… No cóż, gra nie zestarzała się najładniej. Oprawa, prezentująca typowe wczesne 3D dziś raczej straszy tępo ciosanymi klocami bohaterów z naciągniętymi na płaskie facjaty digitalizowanymi twarzami, a także wszechobecną mgłą. Tym niemniej, wypada oddać Bondowi co bondowskie – w swoich czasach gra zarządziła i umocniła pozycję ekipy Rare jak chyba żaden inny tytuł. Gracze, zauroczeni nowym obliczem agenta 007, wstrzymali oddech i inne czynności fizjologiczne w oczekiwaniu na kontynuację godną narosłej szybko wokół Goldeneye legendy. Czekają do dziś.

NIESTETY, ŻADNA Z POWSTAŁYCH W LATACH 80. GIER Z BONDEM NIE ODNIOSŁA SPEKTAKULARNEGO SUKCESU, I BYŁY POSTRZEGANE RACZEJ JAKO SZYBKI SKOK NA KASĘ NIŻ PRÓBA TWÓRCZEGO PRZEŁOŻENIA FILMÓW NA KAWAŁEK KODU

Najpierw jednak postanowiono podtrzymać szał za pomocą pierwszej gry z Bondem na konsolę przenośną. James Bond 007 na Game Boya był prostym klonem Zeldy z zielonym kubraczkiem wymienionym na gustowny smoking. Na kolejną „dużą" produkcję z serii trzeba było poczekać do 1999 roku, kiedy to nakładem Electronic Arts na PlayStation ukazała się Tomorrow Never Dies. Niestety, szybko okazało się, że z powstałej w umysłach fanów wizji godnego następcy Goldeneye pozostało tylko ulotne wspomnienie. Dzięki

FLEMING. IAN FLEMING.

Weteran drugiej wojny światowej, pisarz, twórca jednej z najbardziej ikonicznych postaci kultury popularnej. Fleming stworzył Bonda podczas wakacji na Jamajce w 1952 roku. Imię i nazwisko szpiega podkradł amerykańskiemu ornitologowi, którego książkę wówczas poczytywał – nazwisko wydało mu się twarde i męskie, bardzo brytyjskie, a w dodatku łatwe do wymówienia w większości języków. Rękopis pierwszej powieści, Casino Royale, autor pokazał zaprzyjaźnionemu wydawcy. Dalej poszło z górki. Po wielkim sukcesie, jaki odniosły jego książki, pięćdziesięcioletni pisarz przeszedł na zasłużoną emeryturę, którą spędził w swej jamajskiej posiadłości, zwanej… Goldeneye. Ian Fleming zmarł w 1961 roku, w wieku 56 lat. Pięćdziesiąt trzy lata po jego śmierci, stworzona przez niego postać nadal rozpala wyobraźnię milionów i zapełnia sale kinowe na całym świecie.



zaawansowanym technikom wywiadowczym, udało nam się odtworzyć rozmowę, jaka miała miejsce w EA podczas tworzenia gry:

John: Woohoo, robimy grę z Bondem!

Mike: Yeah! Goldeneye sprzedało się lepiej niż Biblia. Wystarczy, że poprawimy parę rzeczy, damy lepszą grafikę i będziemy tarzać się w diengach.

Szef: Chwila, panowie. FPS? Znaczy, że nie widać facjaty aktora? To po kiego grzyba nam była ta licencja? Robimy widok zza pleców!

John: Ale szefie, wtedy też nie będzie widać twa…

Mike: Cicho durniu, bo wylecimy. Poza tym spoko, zrobimy taki multiplayer, że graczom będą kciuki odpadać od ciągłego łupania.

Szef: Aha, i wywalamy multi. Najnowsze badania rynku pokazały, że tak naprawdę nikt nie lubi grać z innymi ludźmi.

John: #@#%@ !!!

Mike: O Boże. Dobra, spokojnie, może się jeszcze uda. Musimy mieć trochę czasu, żeby to przemyśleć…

Szef: Zapomniałem wam powiedzieć, musimy wydać to przed Gwiazdką. Macie trzy tygodnie.

W rezultacie, po chwilowej zwyżce formy 007 musiał ponownie zdać zegarek z tosterem i bombą atomową do magazynu. Nie pomogła mu bynajmniej dogrywka w postaci gry wyścigowej 007 Racing. Kolejną szansę dostał wraz z powrotem serii na stare śmieci w postaci The World is Not Enough, wydanej w 2000 roku, także na N64. Szansę wykorzystał, choć o powrocie do formy z czasów Goldeneye raczej nie było mowy. Tym niemniej, powrócił widok z oczu szpiega, powrócił tryb multi, a także kilkanaście sensownych poziomów dla samotnego gracza. Działalność agenta na odchodzącej generacji konsol zakończyła się pomyślnie.

Debiutem serii na trójcy PS2/Xbox/GCN okazał się Agent Under Fire – kolejny FPS (po sukcesie GE i porażce TND twórcy najwidoczniej nie chcieli budzić w graczach niemiłych skojarzeń), tym razem nie tylko niewzorowany na żadnym z filmów, lecz także pozbawiony podobizny Brosnana. Wydanie AUF wyraźnie zasygnalizowało moment, w którym formuła gier o przygodach Bonda okrzepła, i nie zapowiadało się, żeby w najbliższej przyszłości panowie z EA zafundowali graczom rewolucyjną woltę. Nie był nią z pewnością wydany w 2002 Ninghtfire. Był natomiast kolejną solidną strzelanką z drobnymi elementami wyścigówki. Swojego głosu i fizjonomii ponownie użyczył pan Brosnan, ale historia po raz kolejny nie nawiązywała do żadnego z filmów (co stanowi zapewne najrozsądniejszy sposób wykorzystywania licencji jako takich). Twórcy postanowili iść za ciosem i już w rok później uraczyli graczy kontynuacją w postaci Everything or Nothing – ot, solidny sequel i kolejny udany strzał ze strony EA. I już, kiedy miało być tak pięknie – gracze cieszyli się kolejnymi grami z Bondem, EA cieszyło się pieniędzmi graczy – pojawiła się gra, która w teorii miała zdetronizować wciąż niedoścignionego Goldeneye. Zaczęła buńczucznie, kradnąc mu nazwę i dodając od siebie podtytuł Rogue Agent. Czego by nie rzec, gra zapowiadała się intrygująco. Pomysł osadzenia w roli głównej zbuntowanego agenta MI6, który postanowił wystąpić przeciwko swym mocodawcom, miał spory potencjał. W praktyce niestety koncepcja wyszła miałko i raczej nieciekawie, a w dodatku odarła świat Bonda z jakiegokolwiek uroku. Swoje dorzuciły nudne poziomy, średni multiplayer i bardzo, ale to bardzo przeciętna (wbrew zapowiedziom) grafika. Eksperyment wykonany, lecz niestety nieudany – by zacytować Kazimierza S. Na otarcie łez, kilka miesięcy później fani Bonda dostali From Russia with Love – tytuł oparty na genialnym w swej prostocie pomyśle cofnięcia się do starych, dobrych czasów, kiedy to w Jamesa wcielał się światowy mistrz unoszenia brwi, Sean Connery. Powrót do przeszłości wypadł zdecydowanie korzystniej, głównie dzięki świetnie odwzorowanej postaci młodego Connery'ego (oglądanego tym razem zza pleców), pomysłowemu acz jednocześnie wiernemu wykorzystaniu licencji i zróżnicowanej rozgrywce. Nie była to zdecydowanie najlepsza gra z agentem Jej Królewskiej Mości w roli głównej, ale udało jej się stłumić niesmak po Rogue Agent. Ostatni jak na razie tytuł w serii opary został na niedawnym filmie z udziałem nowego w tej roli Daniela Craiga. Myślałby kto, że pominąwszy okazję do zaadaptowania poprzedniego Casino Royale, i mając odpowiednio dużo czasu, autorzy dostarczą co najmniej niezłą grę. Tak się jednak nie stało. Krótka i nudnawa Quantum of Solace zdecydowanie nie oddała sprawiedliwości nowemu wcieleniu agenta. Cóż… Pozostaje czekać na kolejną grę. Może niekoniecznie w okolicy premiery kolejnego filmu. ■■

BOND CZY BŁĄD?

Po dobiciu do dwudziestego z kolei filmu o perypetiach 007, odpowiedzialni za los serii producenci postanowili zafundować swemu podopiecznemu długo odkładaną kurację odmładzającą. Jej efektem był Casino Royale – dwudziesty pierwszy film i zarazem pierwszy z Danielem Craigiem w roli głównej. Dokonany w Casino restart serii wywołał niemałe poruszenie i jednocześnie podzielił fanów brytolskiego szpiona. Dla jednych, odejście od klasycznego schematu nieomylnego agenta jedną ręką ocalającego świat od niechybnej zguby, a drugą strzepującego pyłek z marynarki było jednoznaczne z uśmierceniem, a przynajmniej sprymityzowaniem postaci. Z kolei inni, zmęczeni godną Scooby Doo schematycznością serii, wytykali, że Bond już dawno stał się parodią samego siebie i takie odświeżenie należało mu się jak psu micha. Fakt pozostaje faktem, Bond się zmienił. Zdarzają mu się błędy, w chwilach stresu zapomina o nienagannych manierach, nie ma zegarka z laserem… Do licha, nawet nie obchodzi go jakie martini mu podają. Z pewnością 007 stał się dzięki tym rewolucyjnym (bluźnierczym?) zmianom bardziej wyrazistą postacią. Tylko czy aby pozostał Bondem?

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

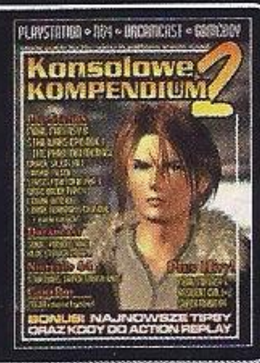
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

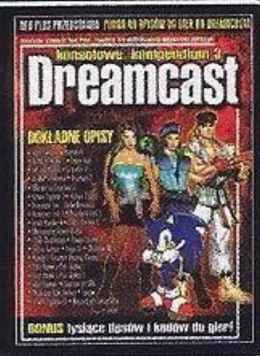
CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



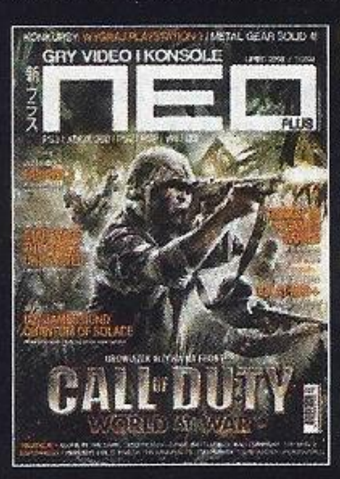
JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl



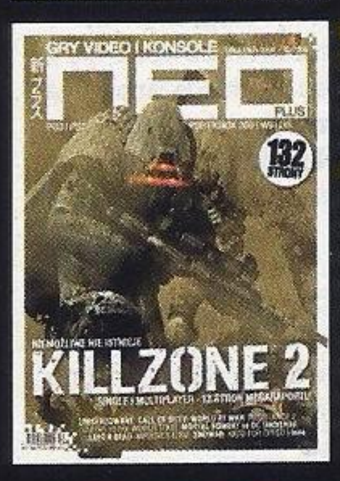
NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

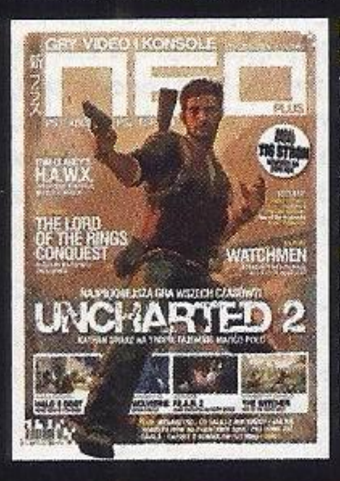
NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3

NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

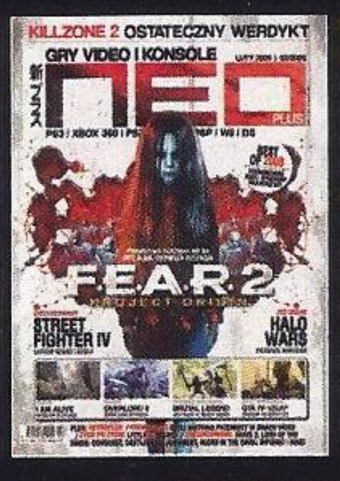
NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne



NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne



NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508-651-646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

No, muszę przyznać, że w tym miesiącu byliście w szczytowej formie pod względem zasypywania redakcji korespondencją. Czyżby nadciągający nieubłaganie koniec wakacji motywował Was do poćwiczenia szermierki słownej? Tak czy inaczej, oby tak dalej! Zapraszam do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

TAKI MŁODY, A JUŻ PECETOWIEC

Yoł!
Czytelnikiem waszego pisma jestem od roku (tak, wiem, nie ma się czym chwalić) i przez ten czas nasunęły mi się pewne refleksje, którymi się teraz chętnie podzielę. A teraz uwaga, SZOKER – jestem tylko 13-latkiem i do tego zatwardziałym PeCetowcem. I nie, nie pomyliły mi się adresy (tutaj pewnie wstawisz coś w stylu: „zdrada! wróg u bram!"). Prawda, obecnie konsoli żadnej nie posiadam, lecz miałem coś niecoś do czynienia z NESem, GBC i GBA.

▶ Bez żadnej obrazy, widać że czytasz nas dopiero od roku, bo wiedziałbyś, że – po pierwsze – wielokrotnie wypowiadałem się (o zgrozo!) pozytywnie o blaszakach jako platformie do grania, a – po drugie – sam nie uważam się ani za konsolowca, ani PeCeciarza, tylko gracza po prostu.

Po takim mocnym wstępie przejdę od razu do sedna, czyli:
1. Tutaj BIG prośba do wszystkich! Jako że Neo+ czytam od deski do deski, to często trafiam na niezbyt sympatyczne wypowiedzi. Jeden z wielu przykładów: numer 05/2009 – Bayonetta: „Wiedźma rzuca teksty, które mogą trafić co najwyżej do nastolatków śliniących się na widok jej długich nóg." By Mielu. No wiecie co?! Nie każdy w moim wieku jest szalejącą burzą hormonów i nie każdemu to się spodoba. Dla mnie to jest po prostu obraźliwe i proszę mniej takich tekstów, dobrze?

▶ Heh, a co złego w byciu szalejącą burzą hormonów? Ale spoko, wiem o co Ci chodzi. Choćby z tego prostego względu, że podobnie reagowałem na zbliżonej treści teksty kiedy byłem w Twoim wieku, mając już wtedy dłuższy „staż" z grami niż niejeden zacietrzewiony pogromca gówniarzy. A tekst Miela spokojnie możesz potraktować jako komplement, znam osobników dwukrotnie starszych od Ciebie, którzy też ślinią się na długie nogi Bagnetki. Mac: Wtrącę się – więcej dystansu do siebie nie zaszkodzi. Tekst Miela był żartem opartym na stereotypie nastolatka. Na podobnej zasadzie żartuje się, że studenci to ochlejusy, blondynki są głupie, a każdy gracz w World of Warcraft to zamknięty w piwnicy, pryszczaty no-life. Jak dowiesz się z jednego z kolejnych listów, nie jest może to być dalsze od prawdy.

2. Stanowczo popieram ideę dodatków do czasopisma! Plakaty np. co kwartał byłyby OK! Wiadomo, cena wzrośnie, ale jak dla mnie może być.

▶ No to mamy +1 dla plakatów. Ktoś jeszcze chce dorzucić w tej sprawie swoje pół grosza? Ostatnie słowo w tej kwestii i tak należy do Gulasha, ale Wasze opinie na pewno pomogą w podjęciu decyzji.

3. Chciałbym wam wszystkim bardzo podziękować za wspaniałe i rzetelne pismo o grach. Czytanie daje mi masę rozrywki i wiedzę, którą zamierzam (np. w przypadku zakupu PSP lub PS2) dobrze wykorzystać. Mam szczerą nadzieję, że ten list zostanie wydrukowany, lub przynajmniej utkwi w waszej pamięci na stałe.
L.G.

▶ Jak napisałeś, tak zrobili. Choć z tym utkwieniem w pamięci – nie wymagaj za dużo od człowieka, który zapomniałby o własnych urodzinach, gdyby mu krewni nie przypominali. Dzięki za miłe słowa.

PS: (nie PlayStation) co sądzicie o Dante's Interno? Czy przebije GoW3? Trzymam kciuki za Kratosa!

▶ Przypuszczam, że wątpię. To w kwestii przebicia, ma się rozumieć. Myślę, że kto jak kto, ale Kratos nie potrzebuje niczyich kciuków, aby rozgromić konkurencję. A jeśli nawet, to weźmie je sobie siłą.

ORYGINALNY MELOMAN

Witam serdecznie całą redakcją!

▶ Ohoho, witam również. Zdarzały się już spółki autorskie, ale to chyba pierwszy przypadek, gdy pisze do mnie cała redakcja.

Z zamiarem napisania do Was listu nosiłem się już od dłuższego czasu. Może jednak zanim poruszę temat, który frapuje mnie od pewnego czasu, przedstawię się, jak kultura nakazuje. NEO + czytuję mniej więcej od roku, co nie jest wynikiem szokującym, ani pozwalającym na nazwanie się wieloletnim czytelnikiem, ale chyba wystarczy na użycie samego określenia „czytelnik".

▶ Brzmi nieźle. Po ustaleniu kluczowej terminologii możemy chyba przejść do meritum.

Sytuacja ta wynika z faktu, że pomimo bycia graczem od wieku lat 6 – czyli w tym momencie stuknie mi 13 lat aktywnego katowania kolejnych tytułów – większość tego czasu byłem graczem pecetowym. Przesiadka na PS2 kilka lat temu wyniknęła z faktu, który chyba większość pecetowców bierze pod uwagę – zmęczenie i brak finansów na ciągłe upgrade'owanie sprzętu. Rok temu zdradziłem Sony na rzecz Xboxa 360 czego wcale nie żałuję. W tym momencie można chyba przejść do tematu, który mam nadzieję wzbudzi dyskusję, albo chociaż odzew redakcji i jej stanowisko w tej sprawie.
Może to mało modne zdanie, ale kompletnie nie popieram piractwa i daleko mi do radości związanej z egzystowaniem w erze masowej wymiany plików, nieograniczonego i nieodpłatnego dostępu do wszelkich dóbr kultury, jak muzyka, filmy, książki czy gry (mowa oczywiście o ssaniu z sieci, a nie korzystaniu z darmowych źródeł, jak otwarte czytelnie itd.).

▶ Moda na oryginały jest dziś mimo wszystko dużo bardziej powszechna niż, powiedzmy, dziesięć lat temu. Bywały czasy, kiedy naprawdę trzeba było mieć jaja, żeby przyznawać się przed kolegami z klasy do kupowania oryginałów, narażając się zarazem na etykietkę skończonego frajera.

Swego czasu gry były dla mnie wielką pasją – z wypiekami grałem w ulubione tytuły, śledziłem dni do premiery, itd. Po pewnym czasie poszedłem krok dalej – zacząłem się udzielać w wielu internetowych zinach, czy stronach o tematyce właśnie gier. Pisanie recenzji, zapowiedzi, relacji, felietonów dawało mi ogromną frajdę, ponieważ czułem, że oprócz samej rozrywki, gry dają też rozwój. Obecnie gry nadal są obecne w moim życiu i to nawet w dużych ilościach, ale główną pasją stała się muzyka w formie biernej, jak i aktywnej. Spytacie jednak – gdzie Rzym, a gdzie Krym? Obie te kategorie – muzykę i gry – łączyła jedna cecha – nienawidziłem piracić. Do dziś całe półki mam zastawione grami, a obecnie większość kapitału przeznaczam na powiększanie kolekcji płyt bądź zakup lepszego instrumentu. Nie zamierzam w tym liście walczyć z piractwem czy rzucać argumentami przeciw – nie moja to rola, każdy niech sam się nad tym zastanowi. Chodzi mi jednak o kierunek, w jakim zmierza branża. Pamiętam jeszcze czasy, gdy każda gra była wydawana z tekturowym pudełkiem, grubaśną instrukcją i innymi dodatkami. Kupowanie gier wchodziło więc na poziom kolekcjonerstwa, podobnie jak niegdyś kupowanie płyt winylowych (co wciąż jest obecne, ale na znacznie mniejszą skalę).

▶ Bez przesady, w tych wielkich pudłach zazwyczaj latały sobie luzem tak ekscytujące „dodatki", jak instrukcja i pudełko z grą. Książki i inne gadżety zaczęły się pojawiać dopiero z czasem, i to też raczej nieregularnie. Dzisiejsze wydania wcale nie wypadają pod tym względem biedniej (zwłaszcza wszelakie edycje kolekcjonerskie dla zboczurów), a przynajmniej nie trzeba wynajmować hangaru, żeby je wszystkie pomieścić.

Pomijając fakt, że spora część graczy (może nawet większość) preferuje po prostu ściągnąć swoją ulubioną grę, developerzy sprawiają wrażenie jakby do końca chcieli ubić przyjemność płynącą z kolekcjonowania gier. Takie inicjatywy jak EA Store, usługa Demand na Xbox Live czy mający dopiero wejść w fazę testów OnLive. Są to usługi – nie przeczę – wygodne, zmniejszające nieco ceny gier i przyspieszające cały proces „chęć -> sklep -> gra". Aż strach pomyśleć jak będzie ta kwestia wyglądać za 10-20 lat? Czy sklepy z grami w ogóle będą istnieć? Czy gry będą już jedynie w postaci plików przesyłanych po kablu? Wiem, że żyjemy w społeczeństwie informacyjnym, że Internet stał się potęgą, która swą siłą przewyższa rządy itd., ale czy naprawdę kolekcjonerstwo i przyjemność z trzymania ciepłego jeszcze pudełka z ukochaną grą musi zostać zarżnięta przez informatyzację tej dziedziny? Taka sama sytuacja jest w przypadku muzyki – płyt sprzedaje się coraz mniej, niektórych starych tytułów wręcz nie da się dostać (vide ostatnie płyty Black Sabbath, ale tu i tak można coś wygrzebać na serwisach aukcyjnych).

▶ Jest też druga strona medalu – wiele płyt zwyczajnie nie ukazuje się w naszym kraju, co nie jest może usprawiedliwieniem zasysania ich z netu, ale na pewno nie ułatwia życia kolekcjonerom oryginalnej muzyki. Z grami na szczęście jest w tej kwestii dużo lepiej.

Osobiście na Xboxa kupuję 4-5 gier rocznie. Mało? Zależy od punktu widzenia. Niektóre z nich potrafię ogrywać wręcz w nieskończoność (Fallout 3 dla przykładu, podobnie jak jego poprzednie części), a inne zawsze przechodzę do końca, śrubuję poziom trudności (ostatnio walczyłem z Resident Evil 5 na Veteran i w końcu zobaczyłem <spoiler censored>, heh).

▶ To teraz spróbuj na Professional. Proponuję uprzednio przytwierdzić joypada taśmą klejącą do dłoni w celu uniknięcia ofiar w ludziach.

Gdy skończę grę, wymieniam ją na inną, a jeśli jestem do niej szczególnie przywiązany, to zostawiam (chciałbym wszystkie zostawiać, jak to w przypadku pecetowych, ale ceny na iXa nie są niestety łaskawe).

▶ Mało łaskawe przede wszystkim są nadal nasze zarobki. Ale fakt, swego czasu wspominałem już, że różnica cen gier na konsole i tych na PC spokojnie równoważy różnicę w cenach sprzętu.

Uff, to chyba tyle na obecną chwilę. Część może mnie wyśmieje, część oleje, ale jeśli ktoś przez chwilę się nad tym zastanowi to powyższe wypociny będą miały jednak sens. Zadajcie sobie po prostu pytanie – ilu z Was cieszyło się jak dziecko trzymając zafoliowane pudełko z ukochanym tytułem, hm?

▶ Hmm, jeden ze mnie cieszył się jakieś dwa tygodnie temu. Choć z tym ukochanym to może bym nie przesadzał.

No właśnie...

▶ Aaaa! Przewidział to!

Pozdrawiam całą redakcją NEO+ i życzę abyście wciąż trzymali tak wysoki poziom publicystyki!
Mr. Jingles

▶ Robimy co w naszej mocy. Pozdrawiam również. Rock on.

ABSOLUTNIE NORMALNA ULUBIENICA

Witam.
Chciałam, naprawdę bardzo chciałam napisać ciekawy i oryginalny list, ale niestety zaczyna mi dokuczać fakt, że ludzie mnie oceniają wg stereotypów. Owszem, gram w The Sims 3, ale moją pierwszą grą był Project I.G.I. i już mi zostało zamiłowanie do strzelanek. Nie rozumiem, dlaczego na temat kobiet graczy (nie „graczek" bo tak samo nie jestem kierownicą tylko kierowcą – i zdałam za pierwszym razem!) wypowiadają się głównie mężczyźni.

▶ A o kim mamy gadać? O facetach? Yyyyyyyuuuu...

Rozumiem, że jest wiele kobiet pasujących do stereotypów. Są kobiety, które lubią w takich gazetach teksty o koszulkach, inne chcąc się chyba popisać czymś, twierdzą że to głupie (jak chodzenie do sklepów). Jeszcze inne wolą sobie pograć, a czytaniem zajmują się ich Narzeczeni, którzy znajdują dobre tytuły ;) Tutaj zaznaczę, że jako jedna z nielicznych nie jestem ulubienicą Waszej gazety i sięgam po nią tylko jak coś przykuje moją uwagę, tak samo jak do większości innych gazet.

▶ Nie musisz być dla siebie taka surowa, wszystkie czytelniczki to ulubienice naszego magazynu.

Wracając do tematu, jeżeli chodzi o mój rocznik to mogę się zaliczać do grupy rzadkich gatunków, ponieważ mam 25 lat (wiem, że chcieliście się zapytać, ale się wstydzicie) i uwielbiam grać w Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Army of Two, GTA III, Overlord, Darkstar One, Spellforce 2, Resistance 2, Final Fantasty X, Summoner, InFamous i wiele innych tytułów, nie wspominając już World of Warcraft.

▶ A propos tego ostatniego pytanie nasuwa się samo – jak, na Boga, znajdujesz czas na granie w pozostałe tytuły, o napisaniu listu do magazynu nie wspominając?

Za to nie lubię gier typowych dla kobiet (poza „simsami"), ponieważ niewiele się różnią od gier dla dzieci... The Sims również, ale czasem potrzebuję ochłonąć po ciężkim dniu i nie mam ochoty znowu się denerwować, że nie mogę przejść misji albo oglądam ważny filmik, kiedy akurat przypala mi się obiad... I nie napiszę, że mężczyźni nie miewają takich problemów, bo ja nie chcę się sugerować stereotypami. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego listu męskie grono przestanie mnie w końcu traktować jak jakiś unikat, a zacznie traktować jak normalnego gracza, który jest tak samo dobry :)
Pozdrawiam
Kahlan

▶ Huh, zawsze myślałem, że to fajna sprawa być traktowanym jak unikat. Ale też nigdy nie próbowałem udawać, że jestem pierwszym facetem, któremu udało się zgłębić tajniki kobiecej psychiki. Od siebie dodam też, że w Simsy faktycznie nie grają wyłącznie przedstawicielki płci pięknej. O zgrozo, na własne oczy widziałem jak mój znajomy, typowy kipiący testosteronem samiec, oddawał się zabawom z wirtualnymi ludzikami. Co prawda zazwyczaj kończyło się na umeblowaniu domu i natychmiastowym utopieniu sima w basenie, ale jednak...

O WSZYSTKIM PO TROCHU

Witaj Max! Na wstępnie chciałbym wszystkich pozdrowić szczególnie panią od niemieckiego za.... Przepraszam, pomylił mi się adres. Piszę, gdyż ostatnio (a właściwie to zawsze) snuję w swojej głowie myśli na temat popkultury, a w szczególności gier video. Pragnę jednak zacząć od rozmyślań na temat grafiki w grach i z góry przepraszam za spojler. Otóż pamiętam jak kiedyś różne emocje budziła grafika w stylu cel-shading, która mówiąc krótko spowszedniała, gdyż pomimo, iż wciąż widzimy ją w różnych grach, to jednak jej nazwa stała się zapomniana. Jednak nasi kochani developerzy wciąż majstrują przy grafice pokazując światu coraz to bardziej kontrowersyjne twory, jak choć tzw. neo-retro. Na początku powrót do czasów przedpotopowej grafiki był raczej typowy dla prostych zręcznościówek, jak Wario Ware czy Hot Pixel, ale z czasem jakoś to wykształciło się na nową modę w grach video. Czasami widzimy twory z geometryczną grafiką, jak dla przykładu Geometry Wars czy zapomniany już całkowicie Sunvein z PSXa, a czasem może nam się trafić twór rodem z lat 80.

▶ Nie da się ukryć, że to, co jeszcze nie tak dawno uchodziło po prostu za słabą grafikę, dziś stało się stylem wizualnym, który zresztą daje się zaobserwować nie tylko w grach – pixel arty coraz częściej trafiają nie tylko na dyski scenowych zapaleńców, ale do galerii sztuki. Ma to z pewnością dużo wspólnego z postarzeniem się statystycznego gracza, ale nie sprowadzałbym zjawiska do prostego żerowania na sentymencie. Klasyczna dwuwymiarowa grafika jest po prostu miła dla oka, w przeciwieństwie do większości wczesnego 3D, na które niespecjalnie da się dziś patrzeć. Chociaż kto wie, może i za tymi kanciastymi bryłami gracze zatęsknią na tyle, że w przyszłości ujrzymy np. „nowego" Tomb Raidera z Larą w wersji na pięć wielokątów na cy... Znaczy się, na krzyż.

Oczywiście nie ukrywam, że widok Mega Mana 9 mnie zszokował, a posunięcie Capcomu zdziwiło, ale dzisiaj już mnie to nie rusza. Czasami twórcy używają grafiki rodem z zamierzchłych systemów sensownie, jak dla przykładu w składance nowych gier Retro Game Challenge, by przybliżyć dzięki nowym produkcjom zapomnianą epokę lat 80., czy tak jak to jeden maniak Amigi zrobił ze swoją platformówką Owlboy, która przywodzi na myśl właśnie klimaty naszej kochanej Amisi dzięki grafice.

▶ Akurat Mega Man 9 był w mojej opinii bardzo rozsądnym posunięciem. Cofał bowiem serię do czasów absolutnego szczytu jej popularności. Choć fakt, że wielu graczy, którzy nie mieli wcześniej styczności z pierwszymi grami o niebieskim ludku, zwyczajnie nie skumało konwencji.

Oczywiście jak chyba już wspomniałem Neo-Retro wcale mnie nie rusza bowiem pojawiają się wciąż nowe gry w tej konwencji i każda następna zaczyna mi się podobać tak, jak Pole Big Adventure parodiujące stare platformówki z Super Mario Bros. na czele. Czasem jednak zastanawia mnie co myślą o tym trendzie inni gracze. Przypomina mi się bowiem scenka z pracy, w której korzystając z wolnej chwili siedząc na świetlicy z kolegą konsolowcem próbowaliśmy niczym świńska grypa zarazić wszystkich wokół zamiłowaniem do gier video. Kolega zaczepia innego kolegę i mówi „kup konsolę!", on się pyta „a na co mi ona?" na co ten odpowiada „wiesz, jaka tam jest grafika?".

▶ No, strategię marketingową wybraliście sobie dosyć agresywną.

Chyba się nie zbłaźnię, jeśli stwierdzę, że w dyskusji szczególnie ważną rolę grają pierwsze argumenty, a ten zamiast mówić o radości z grania, wyśmienitej zabawie i o tym, jakim gry video mogą być hobby, mówi o grafice. Jeśli dodam, że kiedyś zjechał mnie za to, że podczas jego nieobecności w pracy kilka dni wcześniej mówiłem koledze, że najlepszą grafikę ma PS3, co sami stwierdziliście, to ten zaczął mi ubliżać jako fan Xboxa 360. Oczywiście nie mówmy już o wojnach konsolowych, bo mi się 360tka podoba tak samo, jak PS3ka. Ale skoro liczy się jedynie grafa, i tylko ona, to po co developerzy marnują siłę, czas i pieniądze na wymyślanie coraz to nowych mechanizmów rozgrywki?

▶ Niektórzy w tym momencie wytknęliby, że marnują ich na ten szczytny cel zdecydowanie za mało, skupiając się na grafice właśnie. Ale to zbytnie uogólnienie – spójrzmy na Wii. Cokolwiek by o niej powiedzieć, siłą przyciągającą do tej konsoli miliony z pewnością nie jest grafika.

Zmieniając temat zaznaczę, że dobija mnie fakt „wymierania" prawdziwych graczy, którzy ustępują miejsca tym, którzy kupują gry, nowe konsole tylko po to, by szpanować tym, jaki ich sprzęt ma grafikę, spychając na dalszy plan samą zabawę.

▶ Zawsze byli (i będą) gracze lubiący szpanować grafiką, i chyba nie ma w tym nic złego. Zmieniają się tylko standardy. Sam kiedyś ściągałem kumpli do domu, żeby pokazać im np. Another World albo Quake 2 i z satysfakcją obserwować, jak im oczy bielały z wrażenia.

Ale przejdźmy do punktu trzeciego. Jako, że świat redakcji NEO PLUS jest Ci bardziej znany, niż mi, to czy nie wiesz czegoś na temat gier z Xbox Live Community Games? Tzn. czy Twoi redakcyjni koledzy nie planują pisać recenzji tychże gier?

▶ Poczekaj, spytam...
Koledzy, czy planujecie pisać recenzje tychże gier?
[...]
Mac: Nie, raczej nie. Może przyjrzymy się samemu zjawisku Xbox Live Indie Games (jak się teraz XLCG zwie), ale od razu recenzować... Sam zresztą odpowiedziałeś sobie na to pytanie w następnym zdaniu – dla redaktorów NEO też, tak na marginesie.

Oczywiście rozumiem, że dla wielu z Was moi drodzy czytelnicy pisanie o tych grach jest, jak pisanie recenzji grom flashowym. Jednak po ujrzeniu w akcji takich tytułów, jak Megachile Pluto czy Hurricane zmieniłem zdanie co do tych gier i zacząłem się nimi interesować. Przyznam, że gdy myślę o tym serwisie Xbox Live czy o samym XNA, żałuję, że nie mam zielonego pojęcia o programowaniu. Nie ukrywam, że sam chciałbym kiedyś pokazać światu kilka swoich konceptów, ale przecież trzeba od czegoś zacząć. Niby XNA jest kierowane do amatorów tworzenia własnych gier, ale przyznacie, że czasami ci amatorzy mają rękę do tej roboty.

▶ Każdy profesjonalista zaczyna jako amator, a najbardziej kwiecisty list motywacyjny nie zaimponuje potencjalnemu pracodawcy bardziej niż miarodajna próbka talentu. Żeby wspomnieć chociażby o BioWare, znanego z wyłapywania do ich ekipy co bardziej obiecujących twórców ze sceny moderskiej.

A teraz temat rodem z filmu pod strasznym tytułem (więc go nie podam co byście mogli przeżyć czytanie mojego listu). Mówiłem, że będzie to list nawiązujący do popkultury.

▶ Czekaj. Możesz powtórzyć to w sposób jeszcze odrobinę bardziej dezorientujący?

Gry video, podobnie jak telewizja czy komiksy, zawładnęły Polską. Jednak sama telewizja zeszła na psy pokazując same seriale „o życiu" (czyt. telenowele), a komiks polski to już gnijący trup; szkoda bowiem lubię komiksy, a polskie były jednymi z moich ulubionych. Do czego zmierzam? Polskie gry zaczynają uświadamiać graczom z całego świata, że istnieje taki skrawek ziemi na świecie, który nazywa się Polską. Możemy za to podziękować grupie People Can Fly i każdej firmie, która postanowiła podobnie jak ferajna Chmielarza pokazywać swoje gry konsolowe poza Polską, a nie jak do tej pory tylko na komputerach. To trochę jak z naszymi komiksami (Thorgala znają chyba nawet za oceanem).

▶ Gwoli ścisłości, Thorgal to tylko połowicznie polski komiks.

Jednak nasi rodacy mają unikalny dar do psucia takich rzeczy. Albo uśmiercamy własny wkład w branżę (jak komiksy) lub ograniczając go do niszowego rynsztoka (jak telenowele w TV).

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Moja siostra jest tajemnie informowana przez Sony! Ten nowy kontroler znalazłem u niej w pokoju jeszcze przed E3!

Sensacja! Koniecznie spytaj ją czy dobrze leży w dłoni i czy wibracja działa jak należy.

↘ Siemka, wyjdzie sequel Vagrant Story? Na PS3 oczywiście. Bo ta gierka na PSXa jest genialna.

Na razie się nie zanosi. Jakiś czas temu ptaszki ćwierkały o możliwym porcie na PSP, ale i w tym temacie cisza, jak makiem zasiał.

↘ Kaxi kupcie mu okulary grafika 7 to chyba apsurd czytałem recki gulasza jeszcze w ss ale po takiej recezi star oceana to chyba przezuce sie na kąkurecie

Ojej f takim razie pżepraszam i jórz pendze po okulary. Pozdruw kąkurecie. Czymkolwiek jest.

↘ Wyjdzie kiedyś na PS3 jakaś część Digimon World, bo bardzo mi się podoba jak się zbiera różne stworki, a potem się je ewoluuje ;-)

Nieoficjalne źródła podają, że na PS3 pojawić się ma coś o nazwie Digimon World Online, ale konkretów, albo bodaj oficjalnego potwierdzenia brak. Na razie w celu zaspokojenia swych kolekcjonersko-ewolucyjnych potrzeb musiałbyś wyposażyć się w DS.

↘ Elo, elo, 3, 2, 0. Po przejściu Ojca Chrzestnego 2 na exboxa nic ciekawego nie znalazłem... I tu pytanie, jakie RPGi polecasz prócz Fable 2 i Obliviona? I może jakąś strzelankę prócz GoW i GoW2. Pozdrowienia dla redakcji tego zacnego pisma, Radioactiv

W kwestii RPG dwa słowa: Mass Effect. A strzelanki... Hmm... Call of Duty 4? Jeśli jakimś cudem w nie jeszcze nie grałeś.

↘ Hej wam. Możecie powiedzieć czy jest na PS3 gra podobna do MGS lub Splinter Cella? Pozdro, Marcin

Z dostępnych w tej chwili najbliżej chyba Assassin's Creed, choć skradania nie ma tam przesadnie dużo. Może Cię też zainteresować nadchodzący Saboteur.

↘ W jaki sposób odblokować ostatni filmik w SW: The Force Unleashed na PS3? Czy potrzebny jest jakiś kod, jak przy kostiumach?

Nie, wystarczy być zepsutym do szpiku kości. Uwaga, SPOILER! Po pokonaniu Vadera, zamiast atakować Imperatora, zeskocz tam gdzie spadł wiadrogłowy i spuść mu fomot raz jeszcze.

↘ Czy wiadomo coś o nowej części Def Jama? Może jakaś kontynuacja Icona ?

Icon nie został specjalnie ciepło przyjęty, wygląda więc na to, że Def Jam chwilowo wpakował w swoją serię bijatyk parę kulek. Obecnie wytwórnia skupia uwagę na nadciągającym Rapstar, czyli – niespodzianka – grze muzycznej.

↘ Witam, czy w martwych pikselach przeczytam coś o grze FEAR & RESPECT? Czekałem na tą grę, ale już się chyba nie doczekam.

Tak, ten tytuł znajduje się na mojej liście, huhu! A nie, to chyba nie jest taka znowu dobra wiadomość...

↘ Serdecznie witam, wiadomo kiedy będzie premiera PES 2010? Dziękuję.

W szatni przebąkuje się o październiku tego roku.

▶ Nazywanie telenowel „niszowymi" to… Ekhem, no odważna teza, powiedzmy. A wracając do meritum, komiksy w Polsce uśmiercił (tzn. zjawisko, bo większość ich twórców żyje i ma się dobrze) rynek, a konkretnie – brak takowego. Po prostu liczba ludzi chętnych wydać swoje ciężko zarobione pieniądze na historyjki obrazkowe okazała się zbyt mała, żeby wydawać je w sensownych nakładach i rozsądnych cenach. Co nie zmienia faktu, że polskim komiksiarzom zdarza się robić niczego sobie kariery poza granicami naszego kraju. Z twórcami gier jest nieco podobnie – naprawdę sądzisz, że tworzą oni głównie z myślą o rodzimym rynku?

Po prostu martwię się, że gry video również to czeka. Dlatego, że Chmielarz i jemu podobni to tylko jedno pokolenie developerów, które może zostać zastąpione przez ludzi o innej wizji. Czasami się boję, że ludzie ci nie będą mieli takiego potencjału, jak People Can Fly czy nawet GameLion, który idzie wzwyż. Tak samo kiedyś było z filmami i telewizją, które dużo obiecywały, a które teraz są nudne. Jakoś sobie nie wyobrażam, aż tak spektakularnego upadku, ale jakoś mnie nie zdziwi, jak kiedyś Polacy znów wrócą do poziomu takich gier, które nie będą miały szans na zaistnienie poza naszym krajem. Obawiam się tego, bo jak już mówiłem, Polacy brali się za wszystko i wszystko pomimo początkowych sukcesów rujnowali.
Black Fox

▶ Fiu, fiu. Przede wszystkim – dzięki za długaśny list. Widać, że przelałeś do niego sporo przemyśleń na temat nurtujących Cię spraw, choć niestety odrobinę przemieszanych i nie do końca przystających do siebie nawzajem. Choćby porównywanie sytuacji polskiej TV do polskich gier nie wydaje się najszczęśliwsze (powody długo by wymieniać). Tym niemniej, raz jeszcze dzięki za trud i daj znać kiedy rozwinie się Twoja kariera programisty.

FUTBOL AMERYKAŃSKI PO POLSKU

Witam szanowną redakcję.
Oszczędzę sobie słów pochwalnych na początek – i tak wiecie, że jesteście super, etc. :)

▶ Wiemy, wiemy, ale pochwał nigdy nie mamy dosyć – takie z nas łase na komplementy matrony.

Mam prawie 30-chę na karku, 2 dzieci i jestem stałym czytelnikiem waszego pisma. Mnie również niesamowicie denerwuje stwierdzenie „gry są dla dzieci". Na szczęście moja druga połowa jest bardziej niż wyrozumiała i nie tylko nie gra (zabrałaby mi mój czas z konsolą), ale nawet na prezent ślubny wybrała mi swego czasu „chlebak". Nie muszę dodawać, że ma bardzo ułatwione zadanie jeżeli chodzi o prezenty na jakiekolwiek okazje? :)

▶ Witam w klubie prostolinijnych mężczyzn, którym łatwo sprawić radość z okazji świąt wszelakich (w skrócie KPMKŁSRZOŚW). Możesz być prezesem, ja zadowolę się funkcją skarbnika.

Tyle tytułem przedstawienia się. To, o czym chciałem napisać, to pewnego rodzaju wybiórczość w recenzjach... Właściwie trochę może generalizuję, bo chodzi tylko o jedną dyscyplinę i tytuł. Chodzi mianowicie o futbol amerykański. W najnowszym numerze (sierpień), daliście wprawdzie recenzję Blood Bowl, ale kierowaną raczej warhammerowym klimatem niż sportem. A mi właśnie chodzi o tę dyscyplinę, którą na początek ironicznie oceniliście (bo, że sama gra Blood Bowl jest słaba to wiem, bo miałem okazję przetestować). Krótka historia futbolu w Polsce sięga 2004 roku, a już w 2006 ruszyły pierwsze rozgrywki ligowe. Wystartowały 4 zespoły ligowe. Obecnie trwa 4 sezon, zespołów jest 22, a zawodników czynnie grających jest ponad 1000. Do tego sympatycy, rodziny, byli zawodnicy... Zostały uczynione transfery i jeden z byłych zawodników Washington Redskins gra w naszej lidze. Jest to najszybciej rozwijający się sport zespołowy w Polsce – 4 lata, 2 ligi... Tworzących się zespołów jest co najmniej 8, tyle że sędziów zaczyna brakować. Wszystko fajnie powiecie – ale o co ci chłopie chodzi? :) A więc zdecydowana większość z zawodników to ludzie bardzo młodzi, lub młodzi, którzy grają jak nie często, to przynajmniej co jakiś czas. I większość z nich gra w Maddena. Podczas podróży na mecze wyjazdowe w autokarze znajduje się przynajmniej 10-12 PSP, a w domach podczas spotkań, wiem o przynajmniej 15 current genowych konsolach (X360, PS3 i chyba nawet ze 2 Wii są). Wniosek – gra bardzo dużo osób. Myślę że łącznie powiedzmy koło 2000 osób w Polsce
(wraz z sympatykami pobocznymi). Wiem, wiem, powiecie, że to nisza w porównaniu z innymi grami, że 1000 osób uprawiających ten sport, to ułamek grających np. w piłkę nożną... Ale nie powiecie mi chyba, że więcej osób uprawia w Polsce GOLF? I jaki ułamek tych ludzi potem jeszcze chce w ten golf grać na konsoli? Mój list nie ma być polemiką. Chciałem tylko zasygnalizować, że coś takiego w Polsce istnieje, nie jest już taką niszą, jak mogłoby się to wydawać. Żywię nadzieję, że uda wam się zamieścić chociaż małą notkę w jednym z przyszłych numerów o zbliżającej się w przyszłym tygodniu premierze nowego Maddena, który znowu będzie najlepiej sprzedającą się grą sportową EA :) No, może pomijając EA Sports Active na Wii, ale to inna para kaloszy. Pozdrawiam.
kuba1899
(nick wiąże się z datą założenia AC Milan, którego jestem wiernym kibicem od 21 lat, więc nie jestem jakimś tam amerykofilem i soccerhaterem ;)

▶ No masz Ci los, Kuba. Twoje rozumowanie jest na tyle składne, a argumenty przekonujące… Prawdziwa szkoda, że los spłatał Ci figla i Twój list trafił do faceta (mam to na piśmie), który sporty co prawda lubi uprawiać, ale oglądać ani grać w nie – ni w ząb. Dlatego też muszę niniejszym wszem i wobec obwieścić, że nigdy nie zrecenzuję bodaj najlepszej gry o Twojej ulubionej dyscyplinie sportu (z obopólną korzyścią – uwierz mi na słowo). Ale może Twój list poruszy serca redakcyjnych kiboli i postanowią poświęcić futbolowi amerykańskiemu trochę więcej miejsca.
Mac: Poruszył. Za miesiąc obadamy Maddena 10.

OKRUCHY ŻYCIA (I CHRUPKÓW)

Kochana gazetko o gierkach reprezentowana przez pana doktora (a ostatnio to oglądam serial o jednym doktorze, co jest kosmitą i ma szkocki akcent. Jest boski. W ogóle, doktorowie są boscy, prawda doktorze?)…

▶ Jak nie, jak tak! Przecież każdy o tym wie.

Piszę ponownie już w ważkiej kwestii (ale ta ważka kwestia jest trochę inna, niż tamta ważka kwestia, w której pisałam ostatnio). Otóż byłam wczoraj u kolegi na prywatce. Kolega mieszka z rodzicami (ale ich nie było na prywatce, byli gdzie indziej), a rodzice mają duży telewizor. I płaski. Moi rodzice nie mają takiego telewizora, mają mały, wypukły, pokazujący boisko w trzech różnych kolorach i włączający się przez trzy minuty (zanim się włączy wszystko jest czarne i tylko coś piszczy, trzeszczy i słychać głosy!) :(

▶ Nie jestem pewien czy zaproponować kupno nowego TV, czy skorzystanie z usług egzorcysty.

Jak zobaczyłam ten telewizor, to od razu przyszła mi do głowy myśl o realizacji pewnego planu, który jako kobieta mam duże szanse przeprowadzić (w myśl zasady, że cycki zawsze wygrają). Mówię więc ci ja do kolegi: „Kolego, ale masz duży telewizor. Kup sobie konsolę!", na co kolega niedbale odpowiada: „A nawet o tym myślałem". Na słowa te me dziewczęce serduszko zatrzepotało z radości i zakrzyknęłam od razu: „KUP SOBIE PS3!".

▶ <zagryza pazury, oczekując na rozwój akcji>

Bo widzisz, droga gazetko i doktorze, mam słabość do różowych ubrań, cieni do powiek, pluszowych, zgniatalnych zwierząt i Sackboya. Tymczasem PS3 nie chce stanieć i za każdym razem, gdy widzę skriny z LBP moje serduszko krwawi. Krwią!

▶ <bezsilnie opuszcza łeb, unosząc jednocześnie łapy i wygraża niebiosom>

I z jakąż, ach z jakaż reakcją się spotkałam, gdy wspomniałam o PS3? Otóż cała męska część pokoju wyrzekła gromkie „etam!". ETAM! Wyobrażasz to sobie, droga gazetko? „Etam PS3, Xbox lepszy"– orzekł kolega śpiewak, a pozostali mu przytaknęli. Niemalże chlipnęłam w garść na te słowa, a koronny argument w postaci Little Big Planet nie przemówił do nikogo. Takoż i mniej koronne argumenty „ale na PS3 są fajne ekskluziwy" i jeszcze, że „po co mi xbox u tegoż kolegi, skoro mam do niego dostęp gdzież indziejż?!". Czy widzisz już, droga gazetko i doktorze, co zaszło? Czy czujesz mój ból?

▶ <widzi, co zaszło i czuje ból>

Nie dość, że niechcący wzięłam udział w bitwie, którą w ostatnim swym liście pragnęłam zażegnać, to jeszcze cycki przegrały! Nie zadziałała siła falującej piersi! Mój postulat został zignorowany, zdeptany, i trochę przykleił się do nieczułych męskich trampków i innych sportowych butów ze sklepu na D! I łkał on! Ten postulat! Łkał jeszcze trochę, gdy inny z kolei kolega wydobył z kieszeni nowy telefon komórkowy, na którym odpalił był grę pod tytułem PES, budząc powszechne zainteresowanie i włączanie usługi bluetooth, skutkiem czego zostałam sama w pokoju z bandą wrzepionych w monitory swoich komórek samców i kolegą śpiewakiem, który gardzi grami sportowymi, chyba że są snookerem.

▶ Ech, ci dzisiejsi mężczyźni. Tylko im piłki kolegów w głowie i inne bezeceństwa…

Żując chrupka o smaku pomidora z serem pomyślałam sobie, że gierkowy rynek wymusił w moim podatnym na słodycz serduszku chęć posiadania konsoli jednej marki, że jaki to podstęp straszny i okrucieństwo, że w świecie codziennej walki o byt i przetrwanie już nie kupię sobie PSP, i nie będę zagrywała się dniami i nocami w Loco Roco i Patapon, i że ostatnia odsłona PSP jest jakaś dziwna. I że ta banda wrzepiona w komórki serc chyba nie ma, że gardzi LBP. A potem jeszcze pomyślałam, że co ja się tak znam na tych różnościach, skoro wcale się nie znam i umiem tylko wyłapywać wszelkie słodkości w branży. Na balkonie stały doniczki z pomidorami, w Legnicy hulała trąba powietrzna, a ja żując chrupki marzyłam o byciu wełnianym ludkiem w grze.
wzdech
Załączam serdeczności, bo chrupki wszystkie zeżarłam. Omnomnom.
stopaboga

▶ To piękna i poruszająca historia. Dziękuję Ci stopoboga (stopabogo?) z całego serca. Krwawiącego. Niech pocieszeniem będzie dla Ciebie wieść, że PS3 staniało i wygładziło sobie logo. Pozostałych czytelników zaś pozdrawiam i zapraszam na kolejny emocjonujący, z życia wzięty odcinek już za miesiąc. Do przeczytania. ■

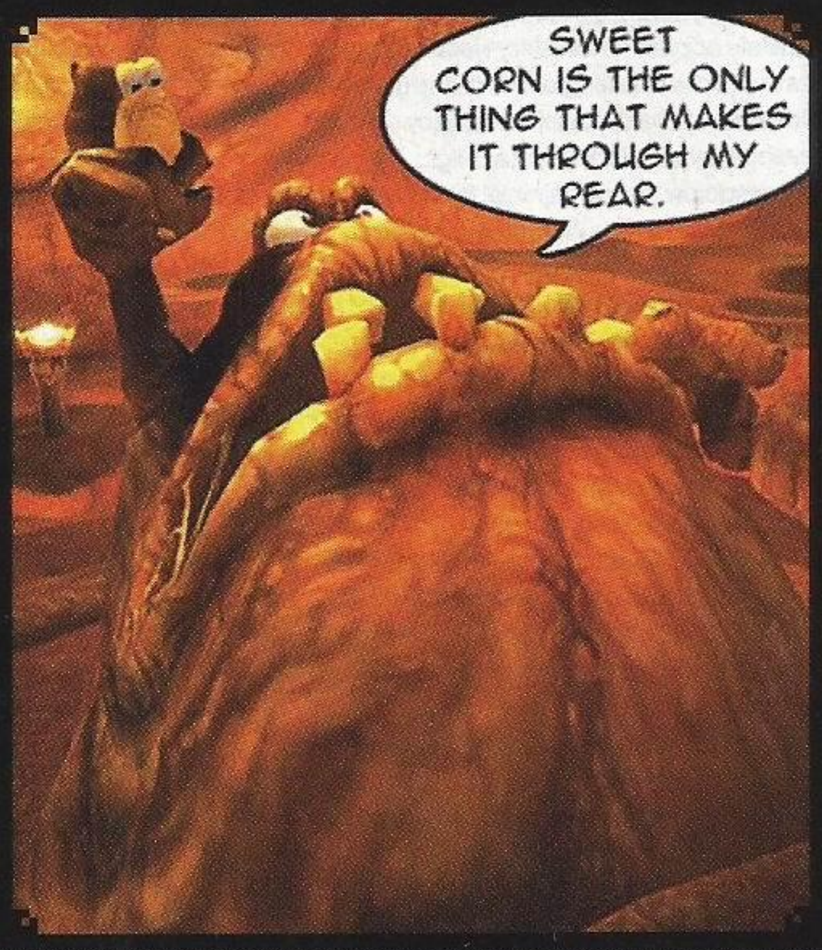
O DZIENNIKARZACH INTERNETOWYCH, O PRACY NAD TYM, CO SIĘ LUBI, O TYM KOMU SZKODZĄ ZŁE KOMENTARZE I O ZEMŚCIE GRABARZA PO LATACH

Bardzo się dobrze porobiło. Zaczęły mnie ostatnio nieco dotyczyć amatorskie produkcje dziennikarskie w sieci.

Oglądam jakie ludzie kręcą filmiki, jakie programy robią i w ogóle jak ludzie na gry patrzą. Od początków istnienia sieci właściwie każdy mógł pisać i mówić co chce. Bo taki właśnie miał być zamysł Internetu przecież. Nie było takich narzędzi dla imbecyli jak teraz, że z Worda można prosto na bloga, a z komórki prosto na www. Trzeba się było nasiłować. Ale czasem człowiek się nasiedział po nocach, napisał, naskrobał, naszukał informacji, a potem ktoś mu na sieci pisał jeden komentarz: „z dupy". I koniec. Można było sobie dywagować co się nie podobało, albo zalać się ze smutku, albo pociąć suchą bułką. Koleś, który walnął nam komentarz, szedł sobie spać luźny jak na bok daszkiem kaszkiet i miał wszystko w de. Wtedy też sobie myślałem: jak to dalej będzie działało? Zrobię coś, napiszę, wyprodukuję i kto chce może mi nawrzucać, a ja nawet nie wiem czy on poważnie o tym, czy tak sobie tylko. Jak tak może być, że ktoś mi nawrzuca, a ja mu nawet nie mogę w ryj dać? To nieludzkie! Gorzej – trudno się obronić! Napisałem kiedyś, dawno temu w rozpaczy, żeby się dowiedzieć co było nie tak: „O co chodzi dokładnie?". I otrzymałem odpowiedź: „o sranie". Na tydzień miałem myślówę normalnie. Świat był bardzo nieuczciwy i w ogóle. Bo sami pomyślcie: chcielibyście coś zrobić i pierwsze próby, to same plomby. A dobre słowo tylko od mamy: „No ładnie, ale na rower byś wyszedł, zamiast te felietony pisać".

Kapitalizm jest jak maszyna, która ma tylko jedną funkcję. Potrafi grupować. Nic więcej nie potrafi. Potrafi jedynie oddzielać efektywnych od nieefektywnych. Koniec. Nie ze względu na płeć, narodowość, ulubioną drużynę piłkarską. Nic z tych rzeczy. I właśnie w momencie, w którym traciłem wiarę w Internet, okazało się, że w sukurs przyszła ta właśnie zasada. Dość zresztą nielubiana w naszym kraju, gdzie raczej uważa się, że najlepszy to ten, kogo znamy, albo swojak, albo z rodziny. Tymczasem filozofia rynku odróżnia tylko efektywnych od nieefektywnych, tak? I nagle ciepło mi się robi w spodenkach, bo jechanie po twórcach różnego rodzaju momentalnie robi to, co powinno. Odsiewa. Jeszcze pięć lat temu każdemu, kto miał kamerę wydawało się, że będzie umiał zrobić program telewizyjny o grach. Każdemu, kto miał Worda – że ludzkość będzie ubóstwiała jego wypłody. Lecz niestety.

Kjell Nordstrom, spec od ekonomii powiedział jakiś czas temu: „USA nie jest krajem. USA to idea, żeby stworzyć idealne warunki każdemu, kto chce być efektywny". To samo dzieje się z Internetem. Poprzez bezlitosne jechanie po właściwie wszystkich (łącznie ze mną), związane pewnie głównie z tym, że jest się anonimowym i jak się wrzuci komuś świętemu, to przynajmniej zauważą. „Ktokolwiek zabije Cezara, będzie sławny". Ale jest i bonus. Bo nie jest tak, że śpiewać każdy może i nie o to chodzi, jak co komu wychodzi. Ma być dobrze i tyle. Czasem spotykamy karierowicza typu „Idol". Wstaję rano i dochodzę do wniosku, że będę śpiewał. Jak mnie ktoś zawczasu nie trzepnie w głowę, to może mi być potem jeszcze bardziej przykro. Oczywiście – można pomyśleć – ale ile talentów można zmarnować przedwczesnym dissowaniem. Otóż talentu raczej się nie rozjedzie w ten sposób. Większość osób odnoszących zasłużony sukces, to poważni wyrobnicy. Robert Kubica zaczął jeździć wyścigowo jak miał 4 lata. Dwie dekady później jeździ w F1 – myślicie, że przez cały czas wysłuchiwał, że jest wspaniały? Komentarze internetowe towarzyszyły mu nieprzerwanie i mogą mu nadmuchać. A Gulex i NEO+? A cała masa piszących dziennikarzy? Te bezwstydne zjadliwe komentarze są częścią naszej ukochanej maszyny do selekcji, bo jeśli ktoś chce coś robić, to nie ma siły na niego. Żadna liczba komentarzy go nie zmęczy. Kiedyś niby było prościej, bo nikt nie komentował. Jak nie przyjęli mojego pierwszego opowiadania do „Fantastyki", to nikt nawet słowa nie powiedział. Nie zakwalifikowało się i tyle. Ba, nie zrobiło wrażenia nawet pierwsze zdanie opowiadania: „Nie jest wcale łatwo być pisarzem". Nie wiem czemu.



DO CZASU ZAISTNIENIA NA JAKIMŚ POWAŻNYM FORUM, DZIŚ KAŻDY JANKO MUZYKANT PRZECHODZI ETAP PERMANENTNEJ OCENY, PODCZAS KTÓREJ DOSTAJE PO CZAPIE ILE WLEZIE. KIEDYŚ KONKUROWAŁ TYLKO Z KOLEGAMI ZE WSI, DZIŚ Z CAŁYM ŚWIATEM NA YOUTUBE

Do czasu zaistnienia na jakimś poważnym forum, dziś każdy Janko Muzykant przechodzi etap permanentnej oceny, podczas której dostaje po czapie ile wlezie. Kiedyś konkurował tylko z kolegami ze wsi, dziś z całym światem na youtube. Kiedyś mniej go krytyki spotykało, ale nie miał za wiele możliwości, jeśli chodzi o estrady. Dziś są tysiące serwisów do zaistnienia, blogi, youtube, masa. Filmy można nagrywać komórką. Ale i wytrzymałość psychiczna się przyda. Bo potem nic się nie zmieni. Trzeba będzie orać po nocach. Początki mojej pracy dziennikarskiej to 49 godzin bez snu i szpital, Gulek kiedyś płatami zdejmował z twarzy skórę zjaraną przez promieniujący monitor. Nieco się zasiedział. Teraz obserwuję znajomych w TV i nie mają wiele lepiej. Ludzie z ekip mdleją przy robocie. Norma. Teraz jest przynajmniej o tyle uczciwiej, że wcześniej będzie wiadomo, iż bycie efektywnym to ciężkie zajęcie. I dlatego właśnie mam sporo szacunku dla ludzi, którzy wybili się na rynku. Robią internetowe video recenzje, tworzą serwisy, robią recenzje, bo wiem przez co już musieli przejść i domyślam się co jeszcze czeka tych, którzy nie odpadną. Jestem pełen podziwu i gratuluję. Tu nie ma paraolimpijskich zasad. Tylko wyróżnij się or die – jak mawiają mistrzowie efektywności, mieszkańcy Ameryki.

A do tego na szczęście trzeba nieco więcej, niż komentarz „z dupy". Zygu, zygu... Hehehe.

//still alive Grabarz

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zawsze precyzyjnie do celu

Oszczędzaj czas, oszczędzaj paliwo...

- Wyświetlacz - GPS070 3,5" oraz GPS430 4,3" LCD TFT, dotykowy, antyodblaskowy
- MapaMap 6.0 Polski - 1260 planów miast i miejscowości z nazwami ulic i numerami budynków
- Mobilne centrum rozrywki: filmy, muzyka oraz zdjęcia
- Odbiornik GPS SiRF Star III
- Procesor 396 MHz
- Czytnik kart SD/MMC
- Technologia Finger Friendly

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

WWW.MOTORSTORM.COM

PlayStation® Network

12
www.pegi.info

"PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation®Network" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

MOTORSTORM® ARCTIC EDGE

TWÓJ WYŚCIG. TWOI RYWALE. TWÓJ FESTIWAL.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH

W mroźnym powietrzu można wyczuć zapach palącego się oleju samochodowego. Festiwal MotorStorm® powraca. 12 mrożących krew w żyłach tras, brutalne rozgrywki multiplayer, nowe pojazdy śnieżne takie jak Snow Cat oraz jeden z najbardziej nieprzyjaznych terenów. Tylko adrenalina pozwoli Ci się rozgrzać.

PSP®
PlayStation®Portable